

sólo 1'95 euros
¡JUGADOS! RISE OF THE TOMB RAIDER • MAFIA III • FORZA HORIZON 3 • WRC 6...
Gamer &GAMES
NUEVA
NÚMERO 2 | 2016
POSTERS
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE
¡REGALO!
• COD: IW
• POKÉMON SOL Y LUNA
DOSSIER
BATMAN
LOS JUEGOS DEL CABALLERO OSCURO
GUÍA
FIFA 17 ULTIMATE TEAM
Consejos para arrasar
LA BATALLA DEFINITIVA
DRAGON BALL XENOVERSE 2
©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION GAME ©2016 BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC.
¡SE ACERCAN!
• CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
• WATCH DOGS 2
• WORLD OF FINAL FANTASY
• YAKUZA 0
A FONDO
GEARS OF WAR 4
ASÍ ES LA GUERRA POR DENTRO
TOPS
JUEGOS PARA PSVR
Primeros títulos que puedes sentir
AVANCE
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD
Terror en 360º
Grupo V
8 413042 655367 00002


Farming Simulator 17
YA A LA VENTA
¡Sumérgete en un mundo abierto con una enorme cosecha de novedades!
Conduce más de 250 auténticos vehículos agrícolas y equipamiento de 75 fabricantes.
Cosecha todo tipo de cultivos, entre los que se incluyen girasoles y soja por primera vez.
Cuida de tu ganado (vacas, ovejas, gallinas y, ahora también, cerdos)...
¡Haz crecer tu granja online con otros jugadores y descárgate mods creados por la comunidad para que tu experiencia de Farming Simulator no acabe nunca!
WWW.FARMING-SIMULATOR.COM
3
www.pegi.info
GIANTS SOFTWARE
FOCUS HOME INTERACTIVE
AGCO Your Agriculture Company
BAD LanD GAMES
XBOX ONE
PC
PS4
© 2016 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Focus Home Interactive under license of Giants Software. Farming Simulator, Giants Software and its logos are trademarks or registered trademarks of Giants Software. Focus, Focus Home Interactive its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. The agricultural machines and equipment in this game may be different from the actual machines in shapes, colours and performance. Challenger® is a registered trademark of Caterpillar Inc. and is used under licence by AGCO. Challenger®, Fendt®, Valtra® and Massey Ferguson® are worldwide brands of AGCO. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners. «»,»PlayStation»,»PS4», «» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «PS4» is a trademark of the same company. Kinect, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All the marks and registered trademarks belong to their respective owner. All rights reserved to their respective owners.

sumario

Gamer
002 | NOVIEMBRE 2016



30

DRAGON BALL

Repasamos las distintas adaptaciones a los videojuegos del universo creado por Akira Toriyama, y presentamos la segunda parte de Dragon Ball Xenoverse. En ella podremos escoger más personajes de la saga que nunca y emplearlos en las peleas más alucinantes que hayamos visto.

26

GEARS OF WAR 4

Uno de los 'shooters' absolutamente ineludibles regresa en mejor forma que nunca a Xbox One. Manejando a JD Fenix (el hijo del mítico Marcus), disfrutaremos de uno de los 'shooters' con mejor jugabilidad, que recupera los grandes momentos de una saga legendaria.

42

GUÍA DEL ULTIMATE TEAM (FIFA 17)

Si eres un fan de abrir sobres, comprar y vender jugadores, contratos y otros ítems, además de competir en los distintos de fútbol online de FIFA 17, este manual práctico te va a ser de mucha ayuda para fraguar pronto un equipo muy complicado de batir.



GAME TIME

REALIDAD VIRTUAL AL FIN

El concepto de realidad virtual aplicada a los videojuegos no es precisamente nuevo. Hace décadas que se trabaja en su integración, prometiendo una revolución en el sector en reiteradas ocasiones. Tan reiteradas que llegamos a dudar de que algún día se produjera. Pues ya está aquí. Ya tenemos en las estanterías gafas o cascos de RV que usar en ordenadores… y en consolas. No somos tan osados como para predecir el éxito o fracaso de PlayStation VR. Lo que sí podemos aseverar después de haberlas probado a conciencia es que proporcionan una experiencia de juego radicalmente diferente y que su componente revolucionario es real. Hemos vivido el juego en primera persona, nos hemos trasladado a otros lugares e incluso nos hemos mareado, pero sobre todo hemos disfrutado. La realidad virtual quizás no haya llegado para devorar al modo clásico de sentarnos ante la tv o pantalla a jugar, sino para pasear de la mano junto a él.

PD: Gracias por la increíble acogida a todo el sector, especialmente a los lectores.

¡SÍGUEME EN TWITTER! @antonlovv

ANTONIO VAZQUEZ

Resident Evil 7: Biohazard

TERROR CLÁSICO EN PRIMERA PERSONA

La saga Resident Evil regresa a los orígenes, poniendo el terror por encima de los disparos y cambiando la perspectiva para implementar, como gran innovación, la vista en primera persona. Incluso lo puedes usar con PlayStation VR.

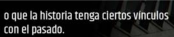
- Se acabaron los **festivales de disparos** en el nuevo Resident Evil. El protagonista va a usar **armas de fuego, antorchas, explosivos e incluso motosierras,** pero su importancia será sensiblemente inferior que en la mayoría de los últimos capítulos de la saga. Habrá combates, pero no serán omnipresentes.
- Controlamos a **Ethan,** un personaje nuevo y con **habilidades de combate limitadas** (es más vulnerable), que busca recuperar a su mujer.



- La acción se sitúa en una decadente y sombría plantación ubicada en las profundidades de **Louisiana,** y habitada por la siniestra familia **Baker.**
- Elementos clásicos de la saga como la resolución de **rompecabezas,** la **exploración** o el uso de **hierbas curativas,** se mantienen en esta entrega.
- Desaperecen los principales personajes que han protagonizado títulos anteriores, aunque se rumorea que podría haber alguna **aparición fugaz**

RESIDENT EVIL

o que la historia tenga ciertos vínculos con el pasado.



■ Gracias al nuevo **motor gráfico RE** se han recreado **texturas fotorrealistas** de diferentes objetos, contribuyendo a la sensación de inmersión.

■ Completan la experiencia de vivir la historia en primera persona unos **efectos sonoros** que reproducen el sonido real de cada arma, exageran los chillidos de dolor y con los que podrás oír hasta las salpicaduras de la sangre.

■ Es compatible tanto con las nuevas gafas de realidad virtual **PlayStation VR,** como con **PlayStation Pro.** Es decir, que puedes pasar miedo en **resolución 4K** y disfrutar de los detalles del **HDR,** así como ver los 360º de cada escenario.

■ **Resident Evil 7: Biohazard,** estará disponible para **PS4, Xbox One y PC,** su fecha de lanzamiento es el **24 de enero de 2017** y costará **69,99 €.**

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET REVELA EL COMPOSITOR DE SU BSO

EL REGRESO DE LA MÚSICA DE OSCAR ARAUJO

Mercury Steam sigue trabajando en su nuevo desarrollo, Raiders of the Broken Planet, un título en formato episódico que presenta una jugabilidad compleja, pues aúna estilos de diversos géneros como combates cuerpo a cuerpo, tiroteos, la estrategia e incluso el sigilo. Oscar Araujo será el encargado de poner la música al juego, un compositor que ya tiene experiencia con Mercury Steam, pues ha sido el encargado de la banda sonora de, por ejemplo, Lord of Shadow.



CAMEOS EN LOS VIDEOJUEGOS

ROJO EN POKÉMON ORO Y PLATA

Después de nuestra aventura para ser un maestro Pokémon en la primera generación, su protagonista se traslada a Jhoto para retarnos a un combate, uno de los más difíciles del juego por el elevado nivel de sus Pokémon.





MARIO Y YOSHI EN METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES

El juego de Game Cube escondía a estos personajes en forma de pequeñas figuras. Al disparar a Mario se escuchaba el clásico sonido '1up', mientras Yoshi respondía con su voz.

SAMUS EN METROID PRIME: FEDERATION FORCE

En este spin off de la saga Metroid, su ilustre protagonista cede el testigo a los Marines. Sin embargo, es posible verla en alguna ocasión.



E-SPORTS

CORRUPCIÓN EN TEAM SECRET

El jugador 'EternaLEnVy', ha denunciado en su blog personal la mala situación que viven los miembros de Team Secret. Según sus palabras, el equipo no realiza contratos, paga con retraso a sus jugadores o incluso se queda, de manera irregular, con el 10% de las ganancias de los mismos en los torneos. Tras la publicación de estas duras acusaciones, algunos antiguos miembros de Team Secret han aprovechado para respaldar las palabras de 'EternaLEnVy', revelando sus propias experiencias.





TRUCOS



LA VÍA RÁPIDA PARA SER EL REY EN GTA V

REDUCIR EL NIVEL DE BÚSQUEDA

PlayStation
R1 R1 ○ R2 ➡ ⬅ ➡ ⬅ ➡ ⬅

Xbox
RB RB B RT ➡ ⬅ ➡ ⬅ ➡ ⬅

INVENCIBILIDAD DURANTE 5 MINUTOS

PlayStation
➡ ✕ ➡ ⬅ ➡ R1 ➡ ⬅ ✕ △

Xbox
➡ A ➡ ⬅ ➡ RB ➡ ⬅ A Y



HELICÓPTERO

PlayStation
○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △

Xbox
B B LB B B B LB LT RB Y B Y

MODO BORRACHO

PlayStation
△ ➡ ➡ ⬅ ➡ □ ○ ⬅

Xbox
Y ➡ ➡ ⬅ ➡ X B ⬅

NINTENDO NES CLASSIC MINI ARRASA EN JAPÓN

LOS NIPONES ADORAN SU PEQUEÑA FAMICOM

Según el portal americano Siliconera, las tres principales páginas de venta online del país nipón (Rakuten, Yodobashi y Amazon) han visto cómo las reservas agotaban el stock disponible a una velocidad de vértigo. Aquellos interesados que no han podido hacerse con una de las consolas (que sale el 10 de noviembre), tendrán que esperar a finales de diciembre para poder hacerse con una. (O, al menos, intentarlo).



TOUHOU PROJECT POR FIN LLEGA A EUROPA

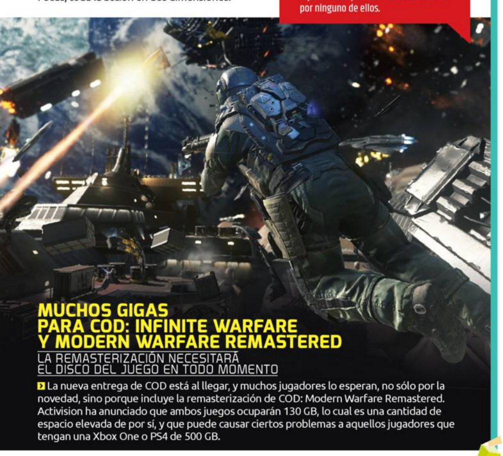
SE LANZARÁN TOUHOU GENSO WANDERER Y TOUHOU DOUBLE FOCUS

Los fans de Touhou Project están de enhorabuena: NIS América ha confirmado el lanzamiento de dos juegos de la saga para PlayStation 4 y PS Vita. Esta peculiar dinastía tiene un amplio catálogo de productos pero, a pesar de su enorme éxito en Japón, es difícil encontrarlos en occidente. A Europa llegarán Touhou Genso Wanderer, un juego de aventuras basado en el rol y Touhou Double Focus, toda la acción en dos dimensiones.



Matchmaking

Es un sistema utilizado por la gran mayoría de los videojuegos que presentan un multijugador online competitivo. Gracias a él, los miembros de los equipos tienen un nivel similar, de manera que las partidas son más equilibradas y la balanza no se decanta por ninguno de ellos.



MUCHOS GIGAS PARA COD: INFINITE WARFARE Y MODERN WARFARE REMASTERED

LA REMASTERIZACIÓN NECESITARÁ EL DISCO DEL JUEGO EN TODO MOMENTO

La nueva entrega de COD está al llegar, y muchos jugadores lo esperan, no sólo por la novedad, sino porque incluye la remasterización de COD: Modern Warfare Remastered. Activision ha anunciado que ambos juegos ocuparán 130 GB, lo cual es una cantidad de espacio elevada de por sí, y que puede causar ciertos problemas a aquellos jugadores que tengan una Xbox One o PS4 de 500 GB.



BARCELONA GAMES WORLD

Este año, AEVI ha cambiado el escenario de su feria de videojuegos y se ha trasladado a Barcelona, donde los jugadores han podido disfrutar de gran cantidad de videojuegos y presentaciones.

MICROSOFT

El verde característico de Xbox decoraba todo su stand, donde el esperadísimo Gears of War 4 era uno de los principales reclamos. Los jugadores también podían probar, entre otros juegos, la remasterización de BioShock o tratar de sobrevivir a los zombis del nuevo Dead Rising. Battlefield 1 y Titanfall 2, de Electronic Arts, también tenían su espacio.

SONY

Listos para asombrar a los asistentes, los creadores de PlayStation llevaron una demo de Horizon Zero Dawn, que llegará el próximo mes de febrero, o el nuevo Resident Evil 7 Biohazard, que esperaba en el interior de una aterradora casa. Por supuesto, los jugadores tuvieron la oportunidad de probar la Realidad Virtual, otra de las principales atracciones de la feria, y de echar un primer vistazo a PlayStation 4 PRO.

NINTENDO

Para los fans de la gran N, la compañía japonesa llevó multitud de juegos de su consola portátil, 3DS, y de Wii U. Desplegó en unas pocas vitrinas la colección de amiibos y, además, dio la oportunidad de probar la nueva Nintendo NES Classic Mini.

VISITANTES ILUSTRES

La BGW no estuvo exenta de personajes destacados de la industria de los videojuegos. Katsuhiro Harada, productor de Tekken 7, Charles Martinet, la risueña voz de Mario o Hajime Tabata, director de Final Fantasy XV estuvieron allí para hacer las delicias de los fans.



SE ACABA LA TEMPORADA 1 DE HITMAN

EL ÚLTIMO EPISODIO NOS LLEVA A JAPÓN

La primera temporada de Hitman concluye, y su último episodio traslada a los jugadores a la isla de Hokkaido, en Japón. El nombre de la misión es Situs Inversus, y se sitúa en el sótano de un hotel y hospital con la última tecnología. El agente 47, que ha recorrido medio mundo en esta temporada del juego, tiene que eliminar dos objetivos para completar esta misión. La primera campaña completa de Hitman estará disponible el último día de enero del año que viene, tanto Xbox One, como en PS4 y PC.

LAS INSIGNIAS YA CUENTAN EN POKÉMON GO

MEJORARÁN LAS OPCIONES DE CAPTURA

Las insignias han estado presentes desde el primer momento en Pokémon GO, pero sólo tras la última actualización del juego han adquirido verdadera importancia. Para consultar las que tienes, pulsa sobre el icono de tu jugador. La novedad es que las 'medallas' tienen ahora una bonificación que facilita las capturas. Hay que capturar 10 criaturas de un tipo determinado para conseguir la insignia de bronce (+1 de bonificación), 50 para llevarte la de plata (+2) y 200 si quieres la de oro (+3).

KINGDOM HEARTS HD 2.8 PODRÁ JUGARSE EN 4K

HA SIDO CONFIRMADO POR TETSUYA NOMURA

La próxima entrega en alta definición de Kingdom Hearts, llamada HD 2.8 Final Chapter Prologue, tendrá soporte para la resolución 4K. De esta manera, aquellos jugadores que hayan adquirido PlayStation 4 PRO podrán sacarle el máximo partido al juego, que, por cierto, se lanzará el 24 de enero. Incluye Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, Kingdom Hearts: Birth By Sleep 0.2 A Fragmentary Passage y vídeos de Chi que harán menos difícil la espera de Kingdoms Heart 3.



CIFRAS

20

millones de jugadores activos tiene **Overwatch** entre PS4, Xbox One y PC. Una cifra que le convierte en uno de los grandes éxitos de 2016.

48

horas pasó el alemán Thorston Wiederman conectado a la **realidad virtual,** con un lapso de 2 horas para dormir. El estadonidense Derek Westerman, estuvo 25 horas seguidas, sufriendo mareos y náuseas.



11%

Las ventas digitales de juegos generaron el pasado mes de agosto **6.100 millones** de dólares de ingresos, un 11% más que en 2015. Pokémon GO y No Man's Sky fueron los principales responsables.



2

millones de unidades de **PlayStation VR** es lo que la compañía Superdata Research espera que se vendan sólo en 2016.

24,5%

En Estados Unidos, el género rey sigue siendo los **'FPS'.** El año pasado, casi uno de cuatro juegos que compraron los norteamericanos fueron de este tipo.

46.600

El mercado de ventas de videojuegos tiene su región más potente en **Asia,** con un total de 46.600 millones de dólares totales en el primer semestre el año.





FINAL FANTASY VII CAMBIARÁ EL SISTEMA DE COMBATE

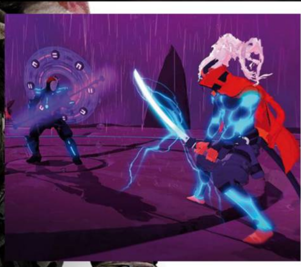
EL REMAKE SE BASARÁ EN EL ESTILO DE LOS FF MÁS RECIENTES

Tetsuya Nomura ha sido el encargado de dar detalles del sistema de combate que tendrá el esperadísimo remake de Final Fantasy VII. Según sus propias palabras, los fans han expresado su deseo de probar el sistema ATB (Action Time Battle) original, pero desde el equipo de desarrollo han decidido dar un paso más allá y centrarse aún más en la acción. No obstante, también tienen en mente a aquellos jugadores que no son tan duchos con este estilo.

GOD OF WAR NO TENDRÁ DEMO

SANTA MONICA ESTÁ TRABAJANDO DURO EN EL JUEGO

Cory Barlog, director creativo de Santa Monica Studios, ha realizado algunas declaraciones sobre el nuevo God of War en su perfil de Twitter. Lo primero que ha destacado es que el silencio en torno al desarrollo de este juego no se debe a nada malo, sino a que se encuentran completamente centrados en el proyecto. Además, algo que no ha gustado mucho a los fans, ha revelado que no se lanzará una demo previa a la llegada del juego, puesto que consideran que cuantas menos demostraciones haya, mejor será el resultado final.



FURI LLEGARÁ A XBOX ONE

EL TÍTULO INDIE YA ESTÁ DISPONIBLE EN PS4 Y PC

The Game Bakers, creadores de Furi, han anunciado que su juego aterrizará en Xbox One y aunque aún no han querido dar una fecha, sí han revelado que lo hará acompañado de un jefe completamente nuevo. Para aquellos que no lo conozcan, Furi es un frenético juego de acción y lucha en el que sortear los ataques del enemigo y encontrar su punto débil es todo un reto. Nuestra habilidad y capacidad de reacción se llevará al límite.

COMPARADOS

MANGANIMES EN LOS VIDEOJUEGOS

Repasamos algunos de los manganimes más exitosos que han llegado al mundo de los videojuegos.

MANGANIME	NÚMERO DE JUEGOS	GÉNEROS	ÚLTIMO JUEGO	HISTORIA
Naruto	49	Lucha, Arcade	 Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4	Naruto, de Masashi Kishimoto, comenzó a publicarse en 1999, terminando en 2014. El primer videojuego fue Naruto: Konoha Ninpouchou, publicado sólo en Japón en el año 2003, para la portátil WonderSwan Color.
Bleach	24	Lucha, Hack'n slash, cartas	Bleach: Soul Resurrection	Obra de Tite Kubo, comenzó a publicarse en 2001 en la revista Shonen Jump, acabando el pasado mes de agosto. No son muchos los juegos que han llegado a occidente: el primero fue Bleach: Heat the Soul para PSP en 2005.
Saint Seiya	11	RPG, Hack 'n Slash, Lucha	Saint Seiya: Soldiers Soul	Los primeros, Saint Seiya: Ōgon Densetsu y Saint Seiya: Ōgon Densetsu Kanketsu Hen se lanzaron en Japón para la NES en los años 1987 y 1988 respectivamente. Comenzaron a llegar a occidente en 2005.
Dragon Ball	76	Arcade, Lucha	Dragon Ball Xenoverse 2	Las aventuras de Goku comenzaron a publicarse en 1984, de la mano de Akira Toriyama y la revista Shonen Jump. En 1986 llegó Dragon Ball: Pilaf no Gyakushū, que sólo se publicó en Japón. (Más información en la página 30).
One Piece	42	Lucha, Hack'n slash, RPG, Simulación	One Piece: Burning Blood	Creada por Eiichiro Oda, se publicó por primera vez en 1997. One Piece: Mezase Kaizoku ou! fue el primero de sus videojuegos, que se lanzó para la portátil WonderSwan Color en el año 2000.


YA A LA VENTA
OVERCOOKED!
GOURMET EDITION
TIME'S UP!
OVERCOOKED!
GOURMET EDITION
PS4
BAD LAND GAMES
SOLD OUT
www.badlandgames.com
3
www.pegi.info
© 2016 BadLand Games S.L. "PS" is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
ALL TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
PS4



EXPERIENCIA EN REALIDAD VIRTUAL

Jackal Assault estará disponible desde el primer momento para los jugadores de PlayStation 4. Esta experiencia se inspira en los escenarios espaciales del juego para ofrecer una misión en realidad virtual a bordo de una nave.

¡MIRA EL TRAILER!

Call of Duty: Infinite Warfare

LA SAGA DE ACTIVISION E INFINITY WARD DA UN SALTO ESPACIAL

Como ya es tradición por el mes de noviembre, un nuevo Call of Duty aterrizará en nuestras consolas y PC. Siguiendo una línea cada vez más futurista, esta vez traslada la acción fuera de nuestro planeta.

Aunque Call of Duty ha creado un buen camino con Black Ops 3, su contraparte desarrollada por Infinity Ward ha estado un poco de capa caída desde el lanzamiento de COD: Ghosts en el año 2013. No obstante, su trabajo con Infinite Warfare se ha centrado en ofrecer la experiencia más variada y entretenida posible, tomando como modelo las bases asentadas por Treyarch en BO3.

Campaña principal

En este Call of Duty veremos una de las caras más oscuras de la humanidad. En el año 2077, después de haber superado con creces la demanda de recursos, la Tierra comienza a ser insuficiente para la supervivencia. Por ello, la Alianza Espacial de Naciones Unidas decide empezar la colonización del Sistema Solar. Sin embargo, la facción Settlement Defense, que se asienta en Marte, se rebela y comienza una guerra a gran escala, bombardeando Ginebra en pleno desfile, donde se concentraban la mayor parte de la flota. Nuestro papel será ponernos en la piel de Nick Reyes, recién ascendido a comandante, para enfrentarnos a los insurgentes y poner fin a una sangrienta guerra orquestada por el Almirante Salen Kotch.

La campaña no tendrá modo cooperativo, pero incluye algunas novedades para hacer

GÉNERO FPS | **DESARROLLADORA** Infinity Ward | **EDITORA** Activision | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**

SEIS CLASES

PHANTOM
Armas de precisión, camuflaje y sistema de localización de enemigos, además de un escudo y un arma que impide la curación durante cinco segundos.

SYNAPTIC
Tiene ametralladoras duales y puede rebobinar el tiempo para recuperar vida, aumentar su velocidad tras cada muerte o recargar más rápido la mochila propulsora.

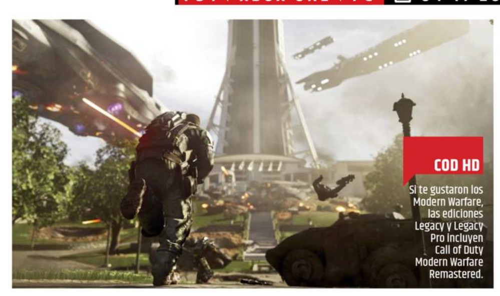
WARFIGHTER
Es una clase más equilibrada. Cuenta con una ametralladora y, como habilidad, puede duplicar los puntos de racha y evitar que se reseteen, aunque sólo una vez por partida.

STRYKER
Para jugadores con un estilo más táctico. Utiliza un arma que crea un vórtice gravitacional, drones o torretas. Además, cuenta con una alerta del paso de enemigos.

FTL
Presenta grandes innovaciones, pudiendo, por ejemplo, desintegrar a los enemigos con su arma, teletransportarse a un lugar cercano o incluso a otra dimensión para evitar el daño.

MERC
Su láser pesado es capaz de apuntar a varios jugadores enemigos y puede embestir como un toro protegido con un escudo. Recupera vida a mayor velocidad que los demás.





COD HD
Si te gustaron los Modern Warfare, las ediciones Legacy y Legacy Pro incluyen Call of Duty Modern Warfare Remastered.

LA ACCIÓN NOS TRASLADA VARIAS DÉCADAS AL FUTURO, NADA MENOS QUE AL AÑO 2077

que el jugador sienta que controla los acontecimientos. En lugar de desarrollarse las misiones de forma lineal, tendrá la opción de realizarlas en el orden que prefiera. Entre ellas encontraremos las clásicas desarrolladas a bordo de vehículos, con la diferencia de que se pilotarán naves con mayor libertad de movimientos.

Modo multijugador

Aquellos que hayan jugado a Call of Duty: Black Ops 3 reconocerán ciertos aspectos incluidos en el juego de Infinity Ward. Aunque no es exactamente lo mismo que en ese COD, a la hora de entrar en combate podrá elegirse entre seis clases de trajes, llamados Combat Rigs. Todos cuentan con dos habilidades, Traits y Payload, que nos permiten elegir entre unas pocas según nuestro estilo, y que varían en función de las características del traje. Además, un poco como Overwatch, podrán cambiarse en cualquier momento para adaptarse a la situación del equipo en la partida. Por supuesto, seguirá siendo necesario elegir nuestro equipo armamentístico. Además, las armas que elijamos se pueden se pueden mejorar hasta cuatro niveles, utilizando una moneda que se obtiene tras cada partida.

Para seguir añadiendo novedades al multijugador de Call of Duty, esta vez se incluyen cuatro equipos con sus propias misiones. Cada uno tiene unas características que se ajustan a los diversos estilos de combate de los jugadores. Por ejemplo, más centrados en generar bajas en el bando enemigo, otro que premia el uso de la tecnología a nuestro favor, otro centrado en cumplir objetivos y, por último, para los que optan por el asesinato. Cumplir las exigencias de cada equipo proporcionará recompensas únicas como experiencia, armas, pinturas…

Los mapas estarán todos ambientados en localizaciones espaciales, acorde con la temática del juego. Convertiremos en un campo de batalla estaciones espaciales, lunas, ciudades orbitales e, incluso, una plataforma de lanzamiento. Este último caso es la adaptación del clásico mapa Terminal. Además, regresan 15 modos ya conocidos, como Duelo por equipos o Baja confirmada, pero también añade algunos nuevos como Defender. ■

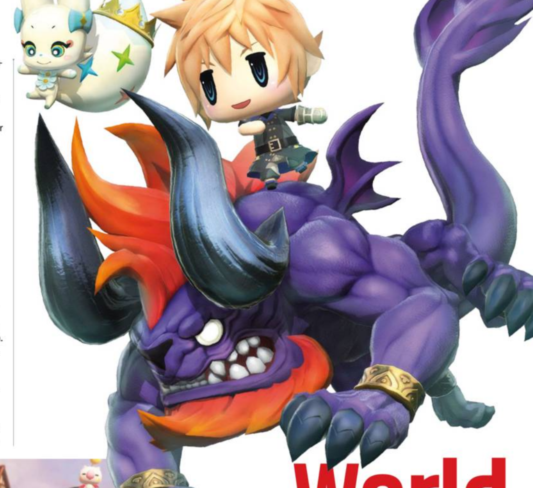
Los escenarios del juego son variados, lo que confluye con la dinámica que se intenta añadir a Call of Duty con la posibilidad de cambiar los Combat Rigs en cualquier momento de la partida.





¡ALERTA SPOILER!
Kit Harington, más conocido como Jon Snow, pone su rostro y voz al Almirante Salen Kotch, el villano del juego.

PRECIO **64,95 €**



Reinn y Lann son mellizos. En su aventura, visitan el mundo de Grymoire, pero se encuentran con un grave problema: han perdido la memoria y no saben por qué están allí. El primer paso obvio para resolver esta situación es recorrer las diferentes localizaciones para intentar recuperar los recuerdos perdidos y así descubrir cuál era su objetivo inicial.

Grandes conocidos

Uno de los elementos que más gustarán a los fans de Final Fantasy es que podrán disfrutar de la compañía de personajes emblemáticos de sus juegos, como Cloud, Yuna, Tifa, Lightning… Así como criaturas características de este universo, que harán de algo más que de adversarios contra los que luchar para obtener experiencia. Los enemigos reciben el nombre de 'Mirages', y cuando los derrotemos, podremos capturarlos y coleccionarlos como si fueran Pokémon.

Como seguro habéis visto en las imágenes, los personajes de World of Final Fantasy tienen dos versiones: una estilizada, cuyo diseño recuerda a Kingdom Hearts; y otra más cabezona, casi como una figura Pop. Se puede alternar entre ambas versiones en cualquier momento, para formar las torres en combates o beneficiarnos de

¡MIRA EL TRAILER!



World of Final Fantasy

PEQUEÑOS CABEZUDOS AMNÉSICOS

Por estas fechas, muchos esperaban tener ya FFXV. Pero a falta de pan, bueno es World of Final Fantasy, que presenta un estilo particular y una experiencia muy entretenida.

GÉNERO JRPG | **DESARROLLADORA** Square Enix | **EDITORA** Square Enix | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inglés | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**



ALGUNOS PERSONAJES MUY CONOCIDOS DE FINAL FANTASY NOS AYUDARÁN EN NUESTRA AVENTURA

sus posibilidades fuera de ellos. Hacer que Reinn o Lann se 'vuelvan pequeñitos', les permitirá cabalgar a lomos, por ejemplo, de un bégimo.

Un combate activo

El sistema de combate se basa en el utilizado en otros Final Fantasy: ATB o Active Time Battle. En el lado izquierdo de la pantalla aparecerá indicado el turno, así como acciones como ataques físicos, conjuros, o usar objetos. Todo claro para que en un simple vistazo sepamos qué queremos hacer y lo ejecutemos sin perder tiempo. Pero este sistema tiene algunas peculiaridades que convierten los enfrentamientos en una experiencia única, que añade otro componente táctico al tiempo real del combate. Además de las habilidades propias de cada personaje, existe la opción de crear torres. Como si fueran castellers, podremos apilar por tamaños los personajes y criaturas que hayamos capturado, con el fin de potenciar nuestras estadísticas en la batalla. El ataque, la defensa y demás cualidades se combinarán en función de los personajes con quien formemos la torre. ■

EXTRAS EN LA EDICIÓN DAY ONE

Si eres un fan de Sephiroth, esta edición te regala su invocación, así como un Chocobo blanco, un moguriluz y el Tomberi carmesí.

PRECIO **54,95 €**







▾ Los vehículos vuelven a ser esenciales. Hay tanques, carros de combate, aviones, caballos...





Battlefield 1

VUELVE A LA TRINCHERA

Así se debe sentir alguien en medio de una guerra de verdad. El realismo en cada arma, localización, sonido o incluso textura hace que este Battlefield ambientado en la Primera Guerra Mundial cumpla con su función como simulador.

Imagina la locura que pueden resultar batallas multijugador con 64 soldados controlados por otros tantos usuarios, actuando simultáneamente en busca de conquistar algún enclave. Esta es una de las novedades que más llaman la atención de Battlefield 1, que viaja atrás en el tiempo para ambientarse en un conflicto poco recurrente en la historia de los videojuegos; la Primera Guerra Mundial. El hecho de situarnos en la segunda década del siglo pasado condiciona el juego en un sentido esencial: el de las armas. No tanto en cuanto a su variedad (hay muchísimo donde escoger, como siempre), como en su precisión o tecnología. Eso no significa que sea malo, ya que todos los jugadores deben adaptarse a estas circunstancias, y además se incide en el realismo que es uno de los sellos de identidad de esta saga. A todos los niveles, el trabajo que se ha hecho para recrear con la máxima de las fidelidades cada aspecto de la guerra merece la calificación de excelente. Cada textura, cada escenario, cada arma, cada uniforme y cualquier otro detalle que se te ocurra se recrea de forma inquietantemente realista, por lo que la sensación de inmersión en el fragor de la batalla es increíble. Tanto el online, como el modo de historia para un jugador han sido desarrollados con mimo para que todos los perfiles de jugador sientan que están sacándole todo el jugo al título, aunque es cierto que el multijugador vuelve a tener un peso tal que será difícil que no atraiga a miles de jugadores de todo el planeta para dar lugar a épicas batallas con tanques, aviones, caballos, granadas y sangre, mucha sangre.

Campaña en cinco partes

A la hora de afrontar la campaña en el modo para un jugador, no manejaremos a un solo personaje, sino que iremos 'saltando' entre diferentes protagonistas para obtener y disfrutar de diferentes puntos de vista del

VIAJAREMOS AL DESIERTO DEL SINAÍ O A FRANCIA PARA COMBATIR

DE CINCO EN CINCO

Se repiten los escuadrones formados por cinco miembros, en los que cooperar se hace esencial. Jugar con otros cuatro amigos es lo ideal para disfrutar al máximo de este modo.

¡MIRA EL TRAILER!



GÉNERO FPS | **DESARROLLADORA** DICE | **EDITORA** Electronic Arts | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 1-64 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español |



PRIMEROS 'NERFEOS'

Gracias a la beta abierta del juego ya se pudo controlar que vehículos como los tanques ligeros o los caballos otorgaban ventajas quizás demasiado grandes. Los primeros por su poder destructor, y los segundos porque soportaban extraordinariamente bien el fuego enemigo. En la versión definitiva del juego se han equilibrado estos elementos.





mismo conflicto bélico. Habrá siete modos de juego distintos, algunos ya clásicos como conquista y asalto, además de superioridad aérea, posesión, dominación, breaktrough y team death match, todos con sus requisitos y características peculiares. En cuanto a nuestro personaje, podremos escoger entre las clases apoyo, asalto, médico o explorador para formar escuadrones equilibrados que faciliten alcanzar los objetivos, ofensivos o defensivos que se nos planteen. Otro de los aspectos que más destacan es la descomunal extensión de los distintos mapas (10 para empezar) en los que se puede combatir, circunstancia que convierte a los vehículos en un elemento absolutamente esencial, ya que recorrer sus larguísimas distancias a pie puede llegar a cansar y, además, nos deja muy desprotegidos ante el fuego de los francotiradores. En cuanto a las armas, se supone que no hay unas superiores a otras, sino que cada una tiene sus fortalezas y debilidades, siendo esencial que cada jugador sepa manejar una amplia variedad para reaccionar ante las necesidades de cualquier situación. La guerra nunca fue más real que en Battlefield. Ahora sólo queda ser llamado a filas y empezar a disparar. ■

▸ **La saga vuelve a volcarse en el realismo.** A nivel gráfico, es apabullante la recreación de cualquier pequeño detalle.

ELEMENTOS DE EQUILIBRIO

Una de las novedades es que el equipo que vaya perdiendo la partida puede obtener una ventaja para equilibrar la contienda en forma de un vehículo con alto poder destructivo, como un tren acorazado, por ejemplo.

NIVEL DE EXPECTACIÓN ■■■■■

PRECIO **69,99 €**

Watch Dogs 2

ÚNETE A DEDSEC PARA HACKEAR EL SISTEMA

Tres años después de los acontecimientos del primer Watch Dogs, nos trasladamos a San Francisco, en un momento en el que los hackers ya no trabajan en las sombras. Marcus Holloway es el nuevo protagonista.

Fue en 2014 cuando Watch Dogs llegó a las tiendas. Después de toda la expectación, el título de Ubisoft tuvo ciertas dificultades para cumplir las expectativas, a pesar de sus buenas ventas. De cara al lanzamiento de su secuela, que comienza tres años después, la compañía ha tomado nota de las opiniones de los jugadores para que Watch Dogs 2 sea lo que todos esperan de un juego centrado en el hackeo.

Un mundo vivo

Esta vez nos desplazamos a San Francisco, una ciudad mucho más grande y luminosa que el mapa de Chicago, con muchas posibilidades para desarrollar las misiones o, simplemente, pasar el rato. Además, también podremos visitar Oakland, Marin County y la prisión de Alcatraz. Los mapas no serán una reproducción completamente fiel, pero mantendrán la esencia de estas localizaciones en su diseño. Nuestro protagonista es Marcus Holloway, un brillante hacker que se une a Dedsec, un grupo formado por piratas informáticos que tienen una misión en marcha: realizar un ataque masivo contra Blume Corporation, la empresa que creó el sistema ctOS 2.0, para acabar con su vigilancia permanente de la vida de los ciudadanos. Dusan Nemec, el director tecnológico de la empresa, será el antagonista principal.

El equipo de Ubisoft ha querido que el ambiente de Watch Dogs 2 sea completamente distinto al de la primera entrega. Eso no sólo se refleja en la luz de la ciudad –Chicago era bastante oscura–, sino también en el comportamiento de los NPC que



▲ **Ubisoft ha trabajado para darnos más libertad.** Esto se refleja en la apariencia de Marcus y las posibilidades de la ciudad.



PARKOUR

Marcus Holloway es un joven muy atlético y ágil. Eso le permite moverse por la ciudad a gran velocidad, entre otras cosas gracias a sus habilidades de parkour, muy depuradas.

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Sandbox | **DESARROLLADORA** Ubisoft Montreal | **EDITORA** Ubisoft | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS**

pululan por ella. Para hacerlo más real, se ha implementado una fórmula procedimental que genera comportamientos aleatorios entre ellos como conversaciones o paseos sí, pero también crímenes y discusiones. Es más, su presencia no será únicamente testimonial. Marcus puede interactuar con ellos de una forma más rica que en el primer Watch Dogs. En ese juego, podíamos hackear sus teléfonos y descubrir algunas intimidades. Ahora también se les puede robar e incluso insultar.

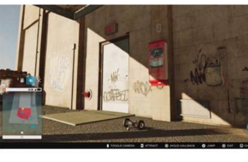
Más hackeo, más sigilo

Una de las críticas más repetidas a Watch Dogs fue que el uso de la habilidad de hackeo no era tan importante como podría haber sido. Es por eso que Marcus podrá completar sus misiones sin moverse, empleando sus conocimientos de pirateo y los gadgets que lleva siempre en su mochila. Los enfrentamientos directos podrán ser evitados, abriendo todo un abanico de posibilidades en las misiones. De hecho, controla un dron que puede colarse por ventanas y conductos de ventilación, y un coche teledirigido capaz de piratear ordenadores a través de una conexión USB. También será posible hackear buena parte los objetos que nos encontremos por la ciudad, llevando un poco más lejos la interacción con el entorno y las formas de piratear lo que nos encontremos.

Pero, aunque Ubisoft ha potenciado esta faceta del juego, también sigue siendo importante la parte de acción. Marcus puede meterse en enfrentamientos con sus puños o si no con pistolas, taser o un arma de fabricación casera, bastante contundente, que es una bola de billar sujeta a una correa con la que atizar a sus adversarios.



▲ **El control de los vehículos se ha mejorado.** Varía en función del las características del modelo que cojamos.



Misiones online ampliadas

El riesgo de ser un hacker es que te pillen. Las misiones originales online incluían la posibilidad de que otro jugador visitase tu partida e intentase hacerse con tus datos.

HAY QUE PARARLE LOS PIES A DUSAN NEMEC Y A LA CORPORACIÓN BLUME

Este mismo tipo de misión sigue presente en Watch Dogs 2, pero mejorada. Si has desatado el caos, se ofrecerá una recompensa por tu captura, de manera que otros tres jugadores pueden intentar capturarte. Como un juego del perro y el gato, el cazador puede convertirse en cazado.

Pero también es posible llevar a cabo misiones cooperativas dentro de tu misma partida, sin necesidad de visitar un modo concreto o salir de la misma. No afectan al desarrollo de la historia, pero sí ayudan a la progresión del personaje mediante sus recompensas.

Watch Dogs 2 promete mejorar las propuestas de su predecesor para ofrecer a los jugadores un título absorbente, largo y muy disfrutable. ■

PERSONALIZACIÓN

Podemos vestir a Marcus como queramos, eligiendo entre una amplia variedad de camisetas, pantalones, zapatillas, gafas...





◂ **La ciudad parece estar viva.** Como un miembro más de ella, Marcus puede interactuar con el entorno y las personas.

Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** | PRECIO **64,95 €**

Por mucho que nos guste la saga Yakuza en este lado del mundo, nos ha costado recibir sus juegos. El último en comercializarse en occidente fue Yakuza 5, que llegó tres años después de su lanzamiento original, con voces en japonés y textos en inglés, y solo en formato digital. Por eso, la llegada de Yakuza Zero es todo un acontecimiento para los fans: dos años después de su llegada a Japón, podremos adquirirlo el próximo mes de enero en formato físico, aunque no será posible hacerlo con sus textos traducidos.

Comenzar de cero

La historia de Yakuza Zero comienza en el año 1988, situándose como una precuela para la saga. La década de los 80 en Japón ha sido un continuo ir y venir de excesos y glamour, pero bajo esta opulenta apariencia, la decadencia subyace en los bajos fondos de Tokio. En ellos, el dinero, el pecado y el oportunismo son los motores fundamentales, siendo el caldo de cultivo perfecto para organizaciones criminales como la Yakuza.



DALE CON TODO

Como ya es tradición en la saga, cuando nos metamos en una pelea podremos utilizar algunos objetos del entorno para dejar KO al adversario con mayor facilidad (y estilo).

¡MIRA EL TRAILER!



▼ **Las chicas del cabaret** tendrán su importancia en la historia de Goro Majima.

EL PERRO LOCO

Yakuza Zero ofrece da la oportunidad a los jugadores de controlar a Goro Majima, El Perro Loco de Shimano, por primera vez en uno de los juegos de la saga (numerados).

Kazuma Kiryu es el legendario Dragón de Dojima, pero antes de ello no fue más que un joven que se encargaba de cobrar las deudas que la gente tenía con el clan Tojo. Su situación se le va de las manos cuando una operación sale mal, es incriminado en una serie de asesinatos y no tiene a nadie a quien acudir. Su implicación con la Yakuza en un intento de restaurar su honor y el de su padre, Shintaro Kazama, termina llevándole a escalar poco a poco en la organización, especialmente gracias a su habilidad para recuperar el control de las calles de Tokio.

YAKUZA 0 ES UNA PRECUELA, EL ORIGEN DE TODO

Otro personaje, también emblemático de la saga, del que sabremos su historia es Goro Majima, antes de ser conocido como el Perro Loco de Shimano. A los 24 años es dueño del club Soutenburi, un cabaret en crecimiento, de manera que tendrá que luchar contra la competencia para convertirlo en el más popular de toda Osaka. ¿Cómo? Tomando decisiones que afectan al negocio. Entre ellas se incluyen la selección de las chicas que bailarán en él: cuanto más eficientes sean, más dinero cobrarán, por lo que es necesario alcanzar un equilibrio que no lleve al club a la ruina.

Yakuza Zero promete una historia con la que los fans quedarán satisfechos. Además, para 'compensar' por el tiempo que ha tardado en salir de Japón, se lanzará con una edición coleccionista llamada 'Business Edition', que incluirá un tarjetero de acero con sus tarjetas de visita. ■



GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Sega | **EDITORA** Koch Media | **JUGADORES** 1 | **ONLINE**

PS4 | PS3 | 24·01·2017

Yakuza 0

DESCUBRIENDO LOS ORÍGENES

La saga Yakuza es todo un icono dentro de los exclusivos de PlayStation. Su retrato de las maquinaciones de la mafia japonesa se ha ganado su público, aunque cada entrega ha necesitado su tiempo para llegar a occidente.

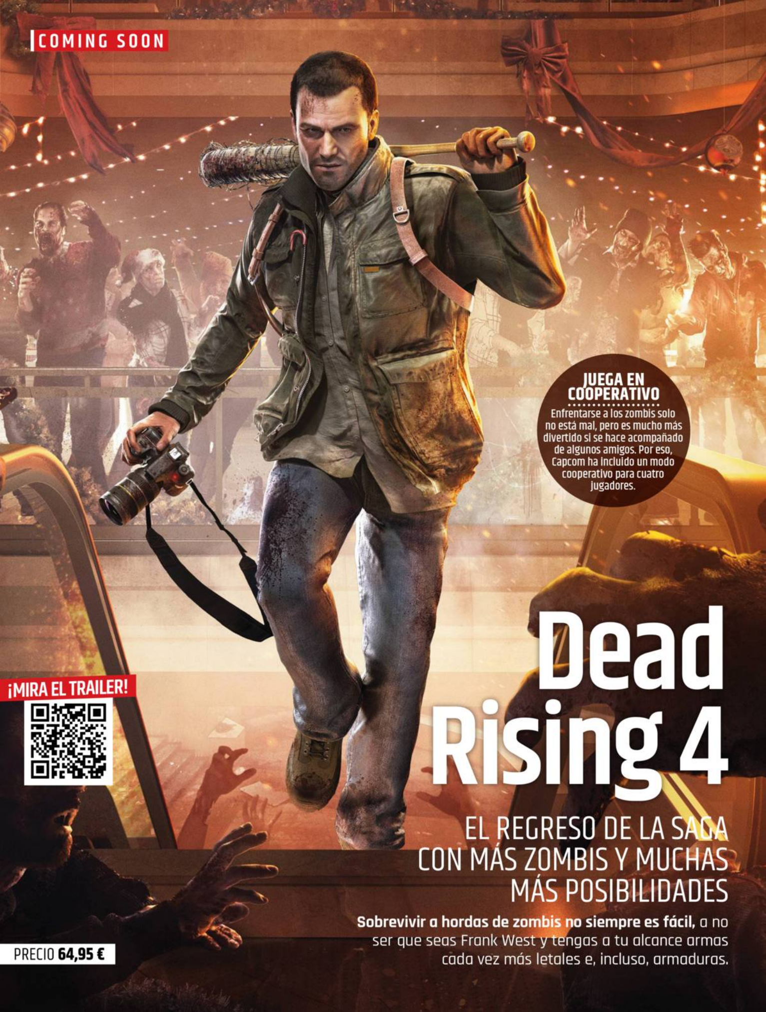


CONSIGUE DINERO

Tokio ofrece muchas posibilidades de conseguir dinero a una persona con imaginación. Saquear los bolsillos de tus enemigos, reventar cabinas de teléfono o participar en carreras de coches callejeras. Y al igual que se obtiene, se puede gastar de formas bastante apetecibles para un gánster.

No | **TEXTOS** Inglés | **VOCES** Japonés | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**

PRECIO **64,95 €**



JUEGA EN COOPERATIVO

Enfrentarse a los zombis solo no está mal, pero es mucho más divertido si se hace acompañado de algunos amigos. Por eso, Capcom ha incluido un modo cooperativo para cuatro jugadores.

¡MIRA EL TRAILER!

Dead Rising 4

EL REGRESO DE LA SAGA CON MÁS ZOMBIS Y MUCHAS MÁS POSIBILIDADES

Sobrevivir a hordas de zombis no siempre es fácil, a no ser que seas Frank West y tengas a tu alcance armas cada vez más letales e, incluso, armaduras.

PRECIO **64,95 €**

La saga Dead Rising tiene un espíritu bastante salvaje. Una esencia que, por supuesto, va a estar presente en su cuarta parte. Capcom nos pone, de nuevo, en la piel de Frank West, aquel periodista que hace diez años nos acompañó a Willamette, sacudida po el caos de los infectados. En Dead Rising 4 han pasado dieciséis años de estos acontecimientos, y aunque la localización vuelve a ser casi la misma, para el protagonista nada es igual: los años y la experiencia hablan por sí solos, y se siente capaz de hacer frente a lo que sea que pueda encontrar allí.



Innovación respetando los orígenes

Algo que han querido conseguir con Dead Rising 4 es el regreso de la esencia del primer juego. Parte de ello queda reflejado en lugar físico en el que se desarrolla, Willamette, que fue el origen del apocalipsis zombie. Sin embargo, nuestra aventura no se limitará al centro comercial, que ya se ha podido ver en vídeo, sino que también podremos recorrer la ciudad a nuestro antojo. Cámara de fotos y armas en mano, merodear por sus calles será toda una fiesta de sangre y miembros de zombis por doquier. Según los propios creadores, es la localización más grande vista hasta ahora en un Dead Rising y, por supuesto, la más concurrida.
Cada entrega ha ido añadiendo elementos que podíamos emplear en nuestra 'misión'. Dead Rising 2, por ejemplo, acertó al añadir la posibilidad de combinar dos armas distintas, cada una con sus características, para fabricar una mucho más poderosa. La tercera entrega hizo lo mismo con los vehículos, permitiéndonos crear combinados que suponían una hilarante máquina de matar sobre ruedas. Los fans están de enhorabuena, porque además de las novedades que os detallamos a continuación, estas posibilidades seguirán existiendo en Dead Rising 4.

DR4 TIENE LUGAR UN AÑO DESPUÉS DE LA TERCERA PARTE, Y 16 AÑOS DESPUES DEL PRIMER JUEGO

Mata zombis *(casi)* sin miedo

El espíritu gamberro de Dead Rising nos permite desmembrar, cercenar, decapitar, atropellar… En definitiva, todo un festival der formas casi inimaginables de acabar con los zombis que vienen a por nosotros. Esto no es nada nuevo para los fans de la saga. Pero para que la acción no sea repetitiva, Capcom ha incluido una novedad: los exotrajes. Esta armadura completamente configurable permite al jugador acabar con los infectados sin temor a sus ataques, gracias a la invencibilidad que otorga. Y además de esta habilidad, permite a Frank utilizar armas pesadas como grandes ametralladoras, lanzar coches por los aires o, si no quiere andarse con rodeos, arrasar a puñetazos con todos los zombis que se pongan en medio. El efecto, no obstante, no es permanente, sino que sólo será posible utilizarla mientras aguante la batería de la armadura.
Aunque la esencia de los enfrentamientos sigue siendo la misma, su sistema de juego se ha modificado ligeramente para hacerlo más práctico para el jugador. Las armas se diferencian por su estilo (de fuego, cuerpo a cuerpo o arrojadizas) y éstas cuentan con su slot correspondiente, para que el acceso a ellas sea más fácil, así como los consumibles. Gracias a los botones asociados a cada uno de ellos, es sencillo y rápido cambiar nuestro estilo a la hora de cargarnos a los infectados.
A poco más de un mes para su lanzamiento, Dead Rising 4 ya promete continuar la senda marcada por sus anteriores entregas, donde la diversión que proporciona es lo verdaderamente protagonista. ■

▲ **Parece que nos saludan, contentos del regreso de DR.** Llevárselos por delante nunca ha sido tan placentero.

HAZTE UN SELFIE

Esta vez también será posible hacerse selfies. Además del enfoque, filtro, o zoom podremos cambiar la expresión con la que Frank posará para las fotos.



▲ **Las combinaciones de armas y vehículos regresan.** En esta entrega, tenemos mucha más variedad.



▼ **Los exotrajes cambian la dinámica del juego.** Es un momento, algo corto, en el que podemos dedicarnos a arrasar sin pensar en otra cosa.

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Capcom | **EDITORA** Capcom | **JUGADORES** 1-4 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** ■■■■□

LA SÉPTIMA GENERACIÓN DE POKÉMON SE VUELVE ISLEÑA

Pokémon Sol y Luna

Los años pasan, pero Pokémon sigue al pie del cañón. Esta nueva edición sigue innovando en una fórmula cuya base permanece intacta desde sus inicios. No olvides las Pokéballs, que empezamos.

¡MIRA EL TRAILER!

El archipiélago Alola es un mundo de cuatro islas, más una artificial, con una fauna y cultura propias. Su aislamiento ha provocado que algunos Pokémon se hayan adaptado a las condiciones de la zona, surgiendo, por ejemplo, Vulpix tipo hielo, Rattata de comportamiento nocturno…

Una historia algo diferente

Nuestra aventura para convertirnos en el mejor Entrenador Pokémon tendrá algunas diferencias con el planteamiento al que estamos acostumbrados. Normalmente, éramos unos jóvenes que recibían su primer Pokémon y comenzaban un viaje por la región, derrotando los gimnasios para poder acceder a la Liga Pokémon. Mientras cumplíamos esta 'misión', solíamos toparnos con un equipo malvado (Rocket, Aqua/Magma, Plasma…) que desencadenaba el despertar de los Legendarios.

Sin embargo, aunque la esencia sea más o menos la misma, el desarrollo es distinto. De la mano de nuestro protagonista tendremos que completar el llamado Recorrido Insular, dirigido por cuatro Capitanes que nos someterán a distintas pruebas, como localizar objetos, resolver desafíos de ingenio o combatir. La etapa culmina con el enfrentamiento contra el Kahuna de la isla.

Y como todas las historias de Pokémon, un misterio rodea esta aventura. En este caso, no sólo está relacionado con los Legendarios, Solgaleo y Lunala, sino también con los misteriosos Ultraentes. Nadie sabe qué son exactamente, pero los habitantes de Alola los temen, pues creen que su enorme poder es una amenaza para todos, incluidos los Pokémon. La fundación Æther, encargada de cuidar a los Pokémon malheridos, se ocupa también de investigar estos seres.

Novedades jugables

A la hora de jugar también nos encontramos con muchas novedades que tratan de hacer la experiencia más innovadora. Aunque el sistema de combate sigue siendo el tradicional, por turnos, podremos emplear determinados ataques especiales, llamados Movimientos Z y con una ejecución similar a las megaevoluciones.

▾ **Los combates a cuatro pertenecen al modo Battle Royale.** Sólo se puede luchar con tres pokémon por entrenador.



¿QUÉ MISTERIO SE OCULTA TRAS LOS ULTRAENTES? LA FUNDACIÓN ÆRTHE PODRÍA SABERLO

DIA Y NOCHE

Pokémon Sol y Luna están separados por 12 horas. Aunque el juego se sincroniza con la 3DS, determinados acontecimientos variarán en función de la edición con la que estemos jugando.

GÉNERO RPG | **DESARROLLADORA** Game Freak | **EDITORA** Nintendo | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español | **VOCES** No



Con la Pulsera Z, el Pokémon con la piedra correspondiente (como la Snorlastal) y realizando una coreografía, nuestra criatura ejecutará un movimiento que supondrá daño al enemigo o ventajas para él mismo. Pikachu puede llevar a cabo el llamado Pikavoltio letal, que utiliza la fuerza de su entrenador y el poder eléctrico para asestar un golpe brutal al adversario. Eevee, por su parte, tiene 'Novena Potencia', que extrae poder de sus ocho posibles evoluciones para subir su ataque y defensa (incluida la especial) en dos niveles. El perezoso Snorlax también tiene un ataque así, que recibe el nombre de Arrojo Intempestivo.

A lo largo de las generaciones, hemos visto cómo los enfrentamientos entre Pokémon incrementaban sus participantes. En Sol y Luna serán posibles los combates a cuatro gracias a Battle Royale. En ellos, cuatro entrenadores, con tres Pokémon en su equipo, se enfrentarán para intentar acabar con los de sus rivales. En el momento en que uno de ellos tenga debilitados todos sus Pokémon, la lucha acabará.

Otro de los aspectos fundamentales de la saga es la captura de criaturas, para intentar completar la Pokédex. En Sol y Luna se nos hará entrega de la Rotordex, uno de estos gadgets, que tiene en su interior un Pokémon Rotom. Gracias a ello, la Pokédex mejora con nuevas funciones, permitiéndonos hacer fotos a los Pokémon que aparezcan en determinadas formas o, algo muy útil, descubrir el hábitat de criaturas que aún no hemos capturado a través de códigos QR.

Desde luego, son muchas las novedades que Game Freak ha desarrollado para Pokémon Sol y Luna. Ya sólo queda esperar a su lanzamiento. ■

Alola se inspira en Hawaii. Presentará escenarios ricos y muy cuidados.

GRAN PERSONALIZACIÓN

Al igual que en Pokémon X/Y, podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje. Esto incluye tintes para una misma prenda de ropa, lentillas...

NIVEL DE EXPECTACIÓN

PRECIO **44,95 €**



Una década. Eso es lo que (casi) lleva con nosotros esta saga, uno de los buques insignia de la marca Xbox desde la época de Xbox 360. Pero el tiempo ha hecho mella en su popularidad, la cual va a intentar recuperar con la explosión de acción que supone Gears of War 4.

Según han reconocido sus creadores, el estudio canadiense de The Coalition (el mismo que se encargó de concebir la aplaudida remasterización para Xbox One y PC del primer Gears of War), la intención inicial con esta entrega era la de crear un reseteo o reboot. Pero esta idea fue difuminándose poco a poco a medida que transcurrían los primeros meses del ciclo de desarrollo de esta obra, la cual ya os avisamos que ha terminado siendo casi lo contrario, es decir, que estamos ante una entrega muy continuista.

¿Es esto algo necesariamente malo? En nuestra opinión para nada, aunque entendemos que puede haber un grupo de jugadores a los que les hubiera gustado encontrar más cambios en el planteamiento general que muestra el título, que sigue a pies juntillas lo experimentado en la saga (sobre todo en la trilogía original).

De esta forma nos encontramos ante un 'shooter' en tercera persona muy tradicional. La acción y los enfrentamientos son constantes y se convierten en el alma del juego, si bien también hay cierto hueco para fases de conducción, leves rasgos de exploración y alguna que otra sorpresa que preferimos no desvelaros. Un desarrollo no especialmente variado pero sí bastante dinámico y atractivo, siendo a su vez muy lineal y encorsetado. Algo, por otra parte, muy habitual en esta saga.

Durante las nueve o diez horas que da de sí la campaña principal, la cual puede ser disfrutada por cierto en modo cooperativo a dobles tanto a pantalla partida como online, nos sumergimos en combates sin descanso contra enemigos de todo tipo, desde robots de la CGO (Coalición de Gobiernos Ordenados) a los nuevos Swarm (El Enjambre). Y en ella seguimos los pasos del nuevo protagonista principal, JD Fenix, el hijo del gran Marcus Fenix, personaje éste último que tampoco ha querido perderse esta cita con el plomo que supone Gears of War 4. Una historia que transcurre 25 años después de lo sucedido en Gears of War 3 y que, para qué engañaros, no está mal narrada, aunque tampoco es como para tirar cohetes.



GÉNERO ACCIÓN | **JUGADORES** 1-10 | **ONLINE** SÍ **LANZAMIENTO** 11/10/2016
PLATAFORMAS X ONE / PC | **DESARROLLADORA** THE COALITION
EDITORA MICROSOFT | **PEGI** 18 | **PRECIO** 59, 99€



UNA SAGA MUY QUERIDA

'GoW' ha sido una de las sagas de shooters más admiradas de los últimos tiempos, pues el título original supuso una revolución en su género. Esta es la franquicia al completo.



GEARS OF WAR

El original y único en su género. El sistema de coberturas que fue plasmado en este grandioso 'shooter' en tercera persona fue imitado hasta la saciedad por la mayoría de juegos similares que aparecieron a posteriori.



GEARS OF WAR 2

La esperada continuación del original no alcanzó el mismo impacto, pero a pesar de eso se las ingenió para pulir más la ganadora fórmula de juego planteada por el título primigenio. Una vuelta de tuerca que fue bien recibida.



GEARS OF WAR 3

Más de lo mismo... pero con unos niveles de calidad sobrecogedores. Para muchos este título presenta el modo online más robusto de la franquicia y uno de los mejores apartados gráficos jamás vistos en Xbox 360.



GEARS OF WAR JUDGMENT

El abandono de la serie por parte de Epic Games se dejó notar, y de qué manera. People Can Fly no pudo aglutinar en esta versión los mismos niveles de calidad atesorados en la trilogía original. Divertido, pero no espectacular.



GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

Esta remasterización para Xbox One y PC del primer Gears of War dejó muy satisfechos a los seguidores de esta saga. Y no es para menos, dado que los cambios introducidos (especialmente estéticos) fueron verdaderamente notorios.





Gears of War 4

EL REY DE LA ACCIÓN RENACE DE SUS CENIZAS

Lo que en un principio iba a suponer un cambio más drástico, al final The Coalition ha tirado por la calle de en medio y ha creado una entrega que presenta una jugabilidad muy reconocible dentro de la franquicia, pero añadiendo ciertos cambios e innovaciones leves. Y a esto se suman enemigos nuevos, personajes inéditos, armas de nuevo cuño y un modo online muy renovado.

POR SERGIO MARTÍN



▸ El reclamo que supone Marcus está presente en esta aventura. Eso sí, es más viejo y mucho más gruñón.

▾ La jugabilidad del modo Campaña es muy guiada y pasillera.

Igual... pero con leves cambios

A pesar de tratarse de una entrega muy 'amarrategui', y para nada innovadora, sí que se han establecido ciertos cambios en algunos aspectos, tanto lúdicos como estéticos. Más allá del relevo generacional de los protagonistas y el consabido nuevo guion, los desarrolladores han tratado de expandir un tanto las posibilidades que nos proporciona el sistema de coberturas, un clásico dentro de esta saga. En esta ocasión gozamos de algunos recursos nuevos como, por ejemplo, la posibilidad de agarrar y tirar hacia nosotros a un rival que se encuentra en el lado opuesto de la cobertura en la que nos hallamos para, acto seguido, asestarle un ataque mortal con nuestro cuchillo.

También se han añadido nuevas armas, algunas de ellas realmente llamativas como el gran Bajonazo (nos gustaba más el nombre anglosajón, Buzzkill), un lanzacuchillas cuyos disparos con capaces de rebotar en las paredes... y de cortar por la mitad a los adversarios fácilmente. Una forma muy interesante de liquidar al ejército de nuevos enemigos que debemos

▸ JD Fenix es el protagonista. Tanto él como los secundarios debutan en 'GoW'.



▲ **La reforma visual es notable.** En los escenarios aparecen colores muy vivos para lo que acostumbraba la saga.



▲ **La trama transcurre 25 años después** de lo sucedido en el gran Gears of War 3.



▲ **Una nueva amenaza se cierne sobre nosotros** y tiene un nombre: el Enjambre.

encarar, desde los Enjambre (que es una raza nueva, como los Locust) a los drones DeeBees, Juvies, Pouncers y muchos más.

Pero el cambio que más se deja notar y que se aprecia a primera vista es el relacionado con su parcela gráfica. Gears of War 4 ha apostado por ofrecer unos entornos más coloridos (dentro de unos límites, por supuesto), personajes menos 'mazacotes' y corpulentos y más estilizados, una variedad de escenarios más amplia y, por supuesto, un cambio en el motor gráfico. Y es que en esta ocasión se ha apostado por utilizar el Unreal Engine 4, herramienta que ha permitido a los desarrolladores moldear los gráficos muy detallados y mantener una tasa muy estable de 30 cuadros por segundo para el modo Campaña… ¡y 60 para el multijugador!

¡A las armas!

¿Qué sería de un Gears of War sin su modo de juego estrella, es decir, el multijugador online? The Coalition y Splash Damage (estudio muy vinculado al desarrollo de esta vertiente online) han querido dar una vuelta de tuerca al planteamiento multijugador de esta saga. El resultado de su esfuerzo es, por un lado, el nuevo modo Horda 3.0, más implacable que nunca y que puede albergar a cinco jugadores simultáneamente. Demoledor. Y, por supuesto, luego tenemos el excelente modo Enfrentamiento (Versus). Hasta diez jugadores pueden verse las caras en partidas que nos permiten seleccionar entre más de media docena de alternativas y modalidades, varias de ellas nuevas (Escalada, Ejecución, etc.), siendo una de esas opciones que pueden mantenernos entretenidos durante meses.

A PESAR DE SER BASTANTE CONTINUISTA, SE APRECIAN CAMBIOS JUGABLES Y ARTÍSTICOS

Esta vertiente online termina de dar forma a un juego realmente llamativo y que se convierte en uno de los mejores títulos dentro de su género de los que han aparecido este año en Xbox One y PC. ¿Ha estado a la altura de lo que se esperaba? Pues eso depende de lo que cada uno tuviera en su cabeza en relación a esta producción. Pero lo que es innegable es que se trata de un título realmente bueno dentro de su género y que, además, es otro de los que forman parte del programa Xbox Play Anywhere, es decir, que al adquirirlo podemos jugarlo indistintamente (y por el mismo precio) tanto en Xbox One como en PC. ■

HORDA ASESINA

El modo Horda 3.0 es uno de los grandes atractivos que presenta esta nueva producción. Hasta cinco jugadores pueden participar en auténticas masacres en las que la supervivencia lo es todo. Un modo de juego apasionante que goza de una popularidad inusitada y que ha sido bastante renovado.



EN ESPAÑOL... A PARTIR DE NOVIEMBRE

Con 'GoW4' va a producirse un hecho bastante peculiar relacionado con su apartado sonoro. Y es que por si alguno de vosotros todavía no lo sabe, aunque el título ya está disponible, el doblaje de las voces de los protagonistas a nuestro idioma todavía no está implementado... pero llegará el 1 de noviembre mediante un parche. Mientras, tendremos que conformarnos con el doblaje en inglés (muy bueno, por cierto) y leer los textos en español.



UN PACK SENSACIONAL

Microsoft ha puesto en liza un atractivo pack en el que podéis encontrar la nueva Xbox One S de 2 TB (y su correspondiente mando) totalmente personalizada con motivos de Gears of War 4. El rojo es el color que rige esta edición especial, un tono que simboliza la sangre que podemos llegar a derramar en el juego. ¿Lo queréis? Pues preparad unos 450 euros.



DRAGON BALL en los videojuegos

¡LA MÍTICA SERIE DE ANIMACIÓN CUMPLE 30 AÑOS!

Rol, aventuras y, sobre todo, lucha. Goku, Vegeta, Trunks, Piccolo y compañía se han convertido en personajes habituales en nuestras consolas desde los tiempos de ocho bits. Repasamos su historia mientras esperamos la llegada de Dragon Ball Xenoverse 2.

POR **ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO**

Algo más que combates



DRAGON BALL ADVENTURE

Un regreso a la infancia

Con esta aventura para Game Boy Advance, se repasaba la primera etapa de Dragon Ball, cuando Goku es un niño. Se trataba de un arcade sencillo y divertido, con unos gráficos en dos dimensiones muy cuidados.



DRAGON BALL ORIGINS

Goku convertido en Link

Otro título nostálgico, pero en este caso con una jugabilidad distinta, muy similar a la de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. El toque mazmorrero y los sencillos puzles resultaban, cuanto menos, curiosos.

DRAGON BALL KINECT

El día que nos transformamos en saiyan

El intento por hacernos sentir en la piel de un guerrero de Dragon Ball no terminó de cuajar en Kinect. Aunque eso de realizar los movimientos más conocidos de la serie prometía, al final terminó resultando demasiado impreciso.



DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO

Una aventura diferente

Exclusivo de Wii, este título destacaba por una aventura de corte clásico, bastante entretenida, y con unos gráficos notables. Se trataba de un beat'em up protagonizado por Goku de niño.

Pocas series de animación pueden presumir de haber entrado en la treintena con una salud como la que conserva Dragon Ball. Las aventuras de Goku se estrenaron como anime allá por 1986, pero parece que el fenómeno está lejos de perder el interés del público. Todavía a día de hoy se continúan estrenando series, películas, especiales y, lo que a nosotros más nos interesa, videojuegos. Buenos ejemplos de ello son el inminente Dragon Ball Xenoverse 2 o el portátil Dragon Ball Fusions. Pero la cosa, está claro, viene de lejos.

Píxeles y ondas vitales

Como suele ocurrir en Japón, las andanzas de Goku no tardaron en adaptarse a las consolas de la época, principalmente a NES. Pero aunque los ocho bits de Nintendo recibieron distintas aventuras inspiradas en la obra de Toriyama, Dragon Ball no llegó a las consolas españolas hasta principios de los noventa. Y lo hizo con la recordada saga Butoden. En 1993 vio la luz Dragon Ball Z (Super Butoden, para entendernos), que aprovechó el éxito de Street Fighter II y la fiebre que por aquel entonces causaba el anime. Tanto es así, que antes de lanzarse en España, se convirtió en el juego de importación más demandado de la época. Un año después, la gran rival de Súper Nintendo, Mega Drive, tendría su ración de Goku con Dragon Ball Z: L'Appel du Destin.

LA LUCHA ES EL GÉNERO HABITUAL EN LOS JUEGOS DE DRAGON BALL





▲ **Los fans de la saga son afortunados.** Han podido disfrutar de juegos de todas las fases y ramas del anime.







▼ **Goku siempre ha estado presente.** Eso nos ha permitido controlarlo en todas sus épocas y versiones.



Las secuelas del juego de Súper Nintendo, La Légende Saien y Ultime Menace también se lanzaron en España, igual que el posterior Hyper Dimension. Como curiosidad, mencionar que los títulos en francés demuestran lo mucho que tardó Dragon Ball en triunfar en Estados Unidos, con dos emisiones fallidas de por medio.

Peleas generacionales

Teniendo en cuenta el estilo de Dragon Ball Z, la serie, en la que los combates acostumbraban a ocupar varios capítulos, es lógico que desde entonces la mayoría de los videojuegos inspirados en ella fueran de lucha. Durante la generación de treinta y dos bits, dos títulos vieron la luz para PSOne en España: Ultimate Battle 22 y Final Bout. Ninguno de los dos estaba a la altura de los Butōden, pero muchos jugadores los recuerdan con cariño. Su alternativa en Sega Saturn sería Dragon Ball Z: The Legend.

Con la llegada de las consolas de 128 bits, Dragon Ball se mostró más en forma que nunca. Nuevas sagas de lucha hicieron las delicias de los fans, destacando especialmente Dragon Ball Z: Budokai 3 y Budokai Tenkaichi 3. Este último, para muchos el mejor videojuego que se ha hecho nunca de la franquicia, contaba con la friolera de 150 personajes.

A partir de entonces, los títulos de Goku han ido surgiendo de forma vertiginosa: Burst Limit, algo limitado pero con una producción destacable, Raging Blast (y su secuela), Ultimate Tenkaichi, Battle of Z o Xenoverse, cuya segunda parte ya está aquí. Todos ellos demuestran una cosa, y es que Dragon Ball, con sus combates imposibles, carismáticos personajes y divertida historia, todavía tiene cuerda para rato en nuestras consolas. ■



LAS 5 RAZAS

- Humanos
- Saiyans
- Majuns
- Namekianos
- Raza de Freezer

Poder manejar casi todos los personajes que han aparecido en los diferentes arcos argumentales que componen el complejo universo de Dragon Ball es el principal aliciente de la segunda parte de Xenoverse. Nuestro objetivo será, precisamente, proteger la historia de Goku y compañía.

MÁS DE 90 PERSONAJES PARA PROTEGER EL LEGADO DE LA SAGA

UN EXITAZO

Dragon Ball Xenoverse fue el juego de la interminable saga de títulos relacionados con el universo de Goku, Vegeta y compañía que más vendió en Europa, con algo más de un millón de unidades entre las diferentes plataformas. El sello Dragon Ball sigue siendo una garantía de éxito.



◂ Hay personajes de todas las épocas y sagas de Dragon Ball. Con tantas opciones, es difícil escoger.





Fuerzas oscuras pretenden alterar drásticamente la historia de Dragon Ball, y tu objetivo como jugador es, como ya ocurriera en el primer y exitoso Xenoverse del año pasado, evitarlo. El título se convierte en saga con esta segunda entrega, que viene cargadita de novedades. La primera y una de las más llamativas para los fans de la serie, el manga o las películas, es el número de personajes disponibles. Aunque no está totalmente confirmado, superará las noventa opciones, duplicando los 47 luchadores incluidos en el primer Dragon Ball Xenoverse (ampliados posteriormente mediante DLC's). Muchos de ellos ya se han revelado, y también vuelve a existir la posibilidad de personalizar nuestro propio avatar con las características que decidamos. Desde la perspectiva de un incondicional de 'DB', la posibilidad de recrear algunos de los combates más legendarios de la historia de la serie es, de por sí, un aliciente increíble. La división en cinco razas permanece vigente, pero en esta ocasión condicionará el acceso a determinados lugares o misiones, que serán exclusivos para cada una de las etnias.

Nuevos modos de juego

Más allá del modo de juego principal, se ha reforzado el online para incluir la opción de combatir seis contra uno para derrotar a uno de los grandes jefes controlado por la inteligencia artificial, y que posee poderes extraordinarios, como la capacidad de enviar a los jugadores a otras dimensiones donde deben superar otros desafíos para poder volver a combatir contra él. También crecen exponencialmente las misiones paralelas y de experto (con nuevas versiones de las del primer juego, por ejemplo), además de la ciudad donde se reúnen los patrulleros del tiempo, llamada Conton y que es siete veces más grande que Toki Toki, el escenario donde se desarrollaba la primera entrega. En Ciudad Conton pueden coincidir hasta 300 jugadores al mismo tiempo, teniendo a su disposición tiendas, escuelas o misiones. Otra novedad importante es el nuevo sistema para obtener todo tipo de objetos raros, permitiendo personalizar nuestro avatar con prendas de ropa y complementos de todo tipo.

HASTA 300 JUGADORES ONLINE PUEDEN REUNIRSE EN CIUDAD CONTON

Resolución que impresiona

Otro apartado en el que se ha trabajado para ofrecer un salto con respecto a lo que se vio en el primer Xenoverse es el técnico. La segunda parte del juego mejora notablemente animaciones y texturas tanto de los personajes, como de los escenarios. Además, se desarrollará a 60 FPS, exprimiendo más el potencial de la actual generación de videoconsolas. DBX2 contiene todos los ingredientes para ser uno de los grandes éxitos de este final de año. Ahora sólo queda que su legión de fans confirme las sensaciones cuando verdaderamente importa; jugando. ■

PERSONAJES CONFIRMADOS

Goku · Goku Super Saiyan God · Goku Super Saiyan Blue · Goku Super Saiyan 4 · Goku GT *(niño)* · Gohan *(niño)* · Gohan *(joven)* · Gohan *(adulto)* · Gohan del Futuro · Gran Saiyaman · Goten · Trunks *(niño)* Trunks *(Dragon Ball GT)* · Trunks del future · Piccolo · Krillin · Tenshinhan Yamcha · Yamcha malign · Saibaman · Raditz · Nappa · Vegeta · Vegeta Super Saiyan 4 · Majin Vegeta · Zarbon · Dodoria · Recoom Burter · Jeice · Guldo · Ginyu · Turles · Slug · Freezer *(Forma Final)* Freezer *(100% de poder)* · Cooler · Metal Cooler · Nail · C-16 · C-17 · C-18 Célula · Célula Perfecto · Célula Súper Perfect · Célula Jr · Majin Buu Super Buu · Buu *(pequeño)* · Buu *(pequeño)* maligno · Janemba · Janemba malign · Broly · Broly malign · Gotenks · Vegito · Gogeta Gogeta Super Saiyan 4 · Bills · Whis · Jaco · Pan, Towa · Mira Towa Bardock · Time Breaker Bardock · Omega Shenron malign.

Project Scorpio y NX

¿HACIA DÓNDE VAN MICROSOFT Y NINTENDO?

Estas dos compañías siguen preparándose para traer a los jugadores las consolas que merecen, pero hay mucho misterio en torno a ellas. Las filtraciones (sin confirmar), rumores, y la escasa información oficial disparan la imaginación. ¿Qué podemos esperar?

POR **PAZ BORIS**



La industria de los videojuegos está cambiando a mayor velocidad de lo acostumbrado en los últimos años. La resolución 4K y la realidad virtual exigen más recursos a unas consolas muy jóvenes que, sin embargo, ya se han quedado obsoletas. Mientras Sony ya ha dado su primer paso, Microsoft aún no ha revelado cómo será realmente Project Scorpio, únicamente que formará parte de un ecosistema sin generaciones formado por Xbox One, Xbox One S y esta nueva plataforma. Con esta maniobra, desaparecen los ciclos generacionales de consolas herméticos, y se abre un nuevo mundo de actualizaciones de hardware antes, al parecer, fuera de nuestro alcance. Pero también está Nintendo, que se ha desentendido de los ritmos de la competencia y prepara la sucesora de Wii U, conocida de momento como Nintendo NX.

Project Scorpio

LANZAMIENTO **DICIEMBRE DE 2017**
PRECIO **DESCONOCIDO**

Durante el E3 de este año, Microsoft dio la sorpresa con el anuncio no sólo de Xbox One S, sino de Project Scorpio. Aunque podemos entender esta consola como de nueva generación, han querido asegurarse de que sus fieles seguidores, posibles compradores, así como los desarrolladores que ya trabajan con ellos, tengan claro de que sólo es una consola mucho más potente para la misma generación, sin suponer una ruptura como venía siendo costumbre.



Las grandes bazas de los últimos años se centran en la resolución 4K (algo que ya Xbox One S puede soportar) y, sobre todo, la Realidad Virtual. Se sabe desde hace tiempo que Microsoft está trabajando con los creadores de Oculus Rift, pero de momento no han querido pronunciarse al respecto. No se conoce si estas gafas, ya existentes (pero con un elevado precio) serán compatibles con la consola, o si desarrollarán su propio dispositivo de realidad virtual. Algo podríamos esperar, especialmente cuando Sony tiene PlayStation VR ya en el mercado y una buena lista de juegos compatibles.





SCORPIO TENDRÁ UN PRECIO ALTO, PERO DENTRO DE LO VISTO EN EL MERCADO

Por otro lado, para reforzar el concepto "sin generaciones", desde Microsoft han dejado claro que todos los juegos de Xbox One se podrán utilizar en Project Scorpio. Todos, menos aquellos que requieran realidad virtual, por supuesto. Los desarrolladores podrán utilizar como base para su videojuego cualquiera de los dos sistemas, pero será necesario tener en cuenta las limitaciones de cada uno. La potencia de esta consola permite que el juego se reproduzca en resolución 4K a 60 frames por segundo de manera nativa, lo cual implica, también, que sin una televisión capaz de reproducir esta calidad de imagen, ser usuario de Project Scorpio no sirve de mucho.

El precio de la nueva consola aún no se ha desvelado, aunque Aaron Greenberg, responsable de marketing de Microsoft, ha dejado caer algunas pistas: no será precisamente barata. La compañía tiene claro que la "potente bestia tecnológica" que están desarrollando es un producto premium y, como tal, vale su precio. Al menos, el que sea compatible con los accesorios y periféricos de Xbox One permitirá reducir costes, tanto para Microsoft como para los potenciales compradores.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PROJECT SCORPIO

CPU 8 NÚCLEOS, 6 TERAFLOPS DE RENDIMIENTO, (4,5 VECES LA POTENCIA DE XBOX ONE) · **GPU** 56/60 UNIDADES DE COMPUTACIÓN GCN A 800-850MHZ (rumor) **MEMORIA** ALREDEDOR DE UN ANCHO DE BANDA DE 320GB. 12GB DE GDDR5 (rumor)

XBOX ONE

CPU 8 NÚCLEOS JAGUAR A 1.75GHZ · **GPU** 12 UNIDADES DE COMPUTACIÓN GCN A 853MHZ **MEMORIA** 8GB DDR3 A 68GB/S Y 32MB ESRAM A UN MÁXIMO DE 218GB/S **RESOLUCIÓN**: 720P, 1080P 30-60 FPS

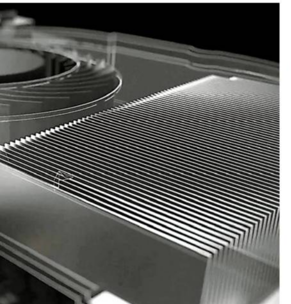
RESPALDO DE LAS THIRD PARTIES

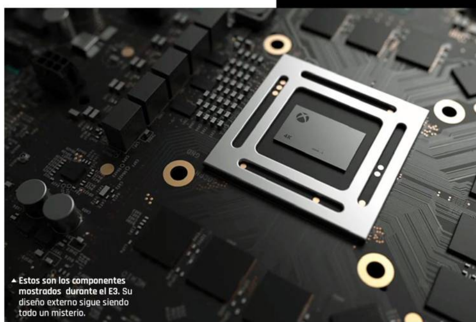
Bethesda y Electronic Arts ya han declarado que están encantados con Project Scorpio y PS4 PRO. Peter Moore (EA), concretamente, alaba la decisión de Sony y Microsoft de renovar sus consolas con mayor potencia, acabando con los ciclos generacionales.



¿Y QUÉ PASA CON SONY?

En el anterior número os hablamos al detalle de la nueva PS4 y PS4 PRO. De momento, esta es la decisión que Sony ha tomado respecto a sus consolas: lanzar una revisión más eficiente y otra más potente pensada para reproducir contenido en 4K. Sin embargo, si las filtraciones son ciertas, no alcanza la potencia de Project Scorpio.





▲ **Estos son los componentes mostrados durante el E3.** Su diseño externo sigue siendo todo un misterio.

EL FIN DE Wii U

Una vez Nintendo NX esté en el mercado, la compañía japonesa dejará morir, definitivamente, a Wii U. Su producción se acabará para dejar vía libre a la nueva consola. Zelda: The breath of the wild será el último videojuego de la anterior generación, y el que inaugure NX.

▾ **No hay imágenes oficiales de la consola.** Todo lo que hay son diseños de cómo los fans imaginan NX.

Nintendo NX

LANZAMIENTO **MARZO DE 2017**
PRECIO **DESCONOCIDO**

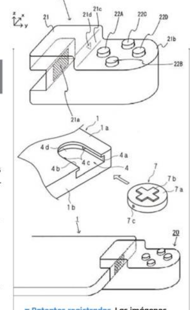
Si hay una empresa que sabe cómo guardar en secreto los detalles de su nueva consola, ésa es Nintendo. Desde su anuncio en 2015, apenas hemos descubierto nada sobre Nintendo NX, y la gran mayoría de las informaciones son rumores, que aunque jugosos y factibles, no han sido confirmados de ninguna manera.

Algo que sabemos con 'seguridad' –con toda la seguridad que puede dar una fecha de lanzamiento en este sector–, es que la nueva consola de Nintendo llegará en marzo de 2017, pero no se sabe el día concreto. Sin embargo, la compañía listó recientemente los amiibos de Zelda: Breath of the Wild –uno de los títulos de lanzamiento de NX– para el 4 de marzo, borrando toda la información poco después.

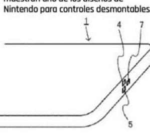
Al parecer, la consola de nueva generación de la compañía nipona será un híbrido de sobremesa y portátil. ¿Cómo? NX recordaría al planteamiento del Wii U Game Pad: un mando con pantalla, pero al que se le separarían los controles, que según un supuesto desarrollador que trabaja con la consola, el precio sería inferior al de los Wiimote. Así, cuando queramos jugar fuera de casa nos llevamos el dispositivo completo, pero cuando queramos utilizarlo con la televisión, separamos lo que sería "el mando", de la consola, que se conectaría a la pantalla mediante una base específica.

Según afirma una fuente cercana al equipo de desarrollo, el mando tendrá un sistema de detección de movimiento con precisión parecida a la de Wiimote Plus y contará con el llamado Force Feedback, que se encargará de ofrecer distintos tipos de vibración en función del juego con el que estemos y lo que ocurra en él. Por otro lado, la 'insider' Emily Rogers indica que la pantalla de la consola será de 6,2 pulgadas y alcanzará una resolución de 720p, tendrá un botón para compartir nuestras partidas, parecido al Share de PS4. Por último, según ella, la nueva Nintendo NX no tendrá bloqueo regional.

La tienda británica Tesco, por su parte, publicó en su página web la consola de Nintendo con un precio de 349 £, aproximadamente 400 €, y con fecha de lanzamiento el 31 de diciembre de este año. Lo más curioso, es que lo hizo bajo el nombre Nintendo NX Wii U, y con esto hay dos posibilidades: uno, que hayan mezclado los dos nombres por la mera necesidad de poner un nombre al producto o, dos, que el nombre en clave de la consola sea así, y el NX sea, en realidad, una abreviatura de 'Next'. Teniendo en cuenta que, según las filtraciones, la consola guarda cierto parecido con Wii U –su mando con pantalla–, ¿podríamos encontrarnos ante una Wii U 2?



▾ **Patentes registradas.** Las imágenes muestran uno de los diseños de Nintendo para controles desmontables



Grandes Interrogantes

Las especificaciones técnicas son un misterio en su mayor parte. Se dice que reproducirá los juegos en una resolución 1080p y 60fps, pero con la posibilidad de alcanzar, también, el 4K, como están haciendo Sony y Microsoft con sus consolas.

Según el mismo desarrollador que mencionamos antes, Nintendo NX usaría cartuchos o tarjetas como las de Nintendo 3DS, algo lógico si pensamos en su vertiente portátil, aunque no tanto si nos centramos en la cantidad de espacio que ocupan, actualmente, los juegos de otras consolas. Además, ahora que la compañía japonesa ha entrado en el mercado de los juegos de móvil, quieren asegurarse de que sea compatible con ellos. Aunque está por ver qué beneficios puede aportar a juegos como Miitomo, Pokémon GO o Super Mario Run, puede abrir una puerta a títulos más profundos y con mecánicas más elaboradas.

No se sabe más sobre el desarrollo de Nintendo NX, aunque según los rumores, próximamente descubriremos la verdad tras este secreto tan bien guardado. Al menos, tenemos el consuelo de que algunas 'Third Parties' ya se han pronunciado al respecto. Ubisoft, por ejemplo, ya ha anunciado que tiene varios desarrollos pensados para la consola, empezando por Just Dance 2017. Bethesda también ha afirmado que está interesada en desarrollar para la consola, si ésta se adapta a las características de sus juegos. Electronic Arts, que en los inicios de Wii U llevó a la consola la tercera parte de Mass Effect, sólo ha hablado de lo importante que es Nintendo para la industria de videojuegos, sin comprometerse. ■

NINTENDO MANTIENE GRAN HERMETISMO EN TORNO A SU NUEVA CONSOLA





Bat-juegos

30 AÑOS DE HISTORIA DEL CABALLERO OSCURO EN CONSOLAS Y ORDENADORES

Batman VR es la más reciente aparición del superhéroe de Gotham en videoconsolas. De nuevo, la franquicia se sitúa en la vanguardia a nivel técnico y creativo, como viene ocurriendo en buena parte de las tres décadas de adaptaciones jugables de sus aventuras. Repasemos sus numerosas 'reencarnaciones virtuales'.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**



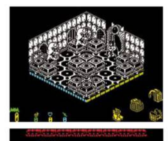
LOS GADGETS DEL MURCIÉLAGO

El jugador que asuma el control de Batman en primera persona (en VR) va a poder usar, entre otros artilugios, el bat-gancho que permite al héroe enmascarado desplazarse por tejados y engancharse a paredes y otros objetos. Tampoco faltarán los icónicos Batarangs, el arma más clásica del caballero oscuro, usada tanto para noquear enemigos, como para alcanzar lugares de difícil acceso. Habrá más, aunque el verdadero objeto de deseo es poder conducir el Batmóvil.



La saga Batman cambió radicalmente en 2009. Rocksteady nos llevó entonces a Arkham.

Hace exactamente 30 años de la primera vez en la que los usuarios de ordenadores Amstrad o Spectrum pudieron manejar con sus teclados a Batman (tras aguardar pacientemente los tiempos de carga de la cinta). Se trataba de un título avanzado para su época, con perspectiva isométrica y en el que el alter-ego de Bruce Wayne tenía que recorrer diferentes estancias de la batcueva esquivando enemigos (casi como el Pac-Man) en busca de las piezas para montar el batmóvil. Su principal innovación fue incluir por primera vez en la historia 'checkpoints' para no tener que completar todas las misiones desde su inicio cada vez que se arrancaba el juego. El debut del personaje creado para el cómic por Bob Kane y Bill Finger en el ya lejano 1939 fue un rotundo éxito. El furor generado, además de la película del 89, provocó que el superhéroe volviera una y otra vez a protagonizar juego tras juego, viajando entre generaciones, plataformas y versiones hasta nuestros días. Lógico, porque su arsenal de armas, vehículos y gadgets, además de sus capacidades para la lucha cuerpo a cuerpo y la resolución de enigmas, y su nutrida galería de enemigos, le hacen el huésped perfecto para adaptarse al formato de videojuegos.





Mucho han evolucionado los videojuegos protagonizados por el cruzado de la capa en 30 años.



Altibajos históricos

Los ordenadores de cintas, a punto de quedar obsoletos a finales de los ochenta ante la incipiente aparición de la primera generación de videoconsolas de 8 bits, aún tuvieron dos últimas entregas (muy aclamadas por cierto) de juegos del cruzado de la capa en el 88 y el 89, cuando la película que dirigió Tim Burton provocó una avalancha de interés por el héroe. Precisamente el título oficial de esta cinta fue el que debutó en NES (1989) y, un año después, en Game Boy, PC y MegaDrive, aunque los contratos de exclusividad de Nintendo provocaron que se hicieran versiones notablemente diferentes del juego para cada plataforma. La tónica se mantuvo en la primera mitad de los noventa, en la que aparecieron hasta cinco entregas, algunas inspirados en las películas y otras en las series de animación, adaptándose a las diferentes plataformas con muchos cambios. La unificación llegó en el 95, ya con la segunda genera-

TODOS LOS JUEGOS

1986 BATMAN
ORDENADORES (CINTA)

1988 BATMAN: THE CAPED CRUSADER
ORDENADORES (CINTA)

1989 BATMAN
ORDENADORES (CINTA), NES*

1990 BATMAN
GAME BOY, MEGA DRIVE, PC*

1991 BATMAN: RETURN OF THE JOKER
NES, MEGA DRIVE, GAME BOY*

1992 BATMAN RETURNS
NES, SUPER NES, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, ORDENADORES*

1993 BATMAN: THE ANIMATED SERIES
GAME BOY





▲ Todas las generaciones de consolas han contado con juegos de Batman. La calidad ha sido muy dispar.





ción de consolas. Desde que salió el primer título, nunca ha habido un periodo de más de tres años sin nuevos lanzamientos de juegos de Batman. La calidad entre unas y otras versiones fue, como era de esperar, dispar. Además, el caballero oscuro ha tocado géneros muy diferentes, protagonizando juegos de lucha, beat 'em up (su género más prolífico), plataformas, rompecabezas, laberintos, sigilo e incluso carreras de coches pilotando su mítico batmóvil.

CON BATMAN VR PODEMOS PONERNOS POR PRIMERA VEZ EN LA PIEL DEL HÉROE DE GOTHAM

Y llegamos a Arkham

2009 es una fecha clave en la historia de Batman en videoconsolas. El personaje llevaba tiempo sin protagonizar un título memorable, aunque su icónica imagen seguía teniendo tirón entre los jugadores. Pero desde que Rocksteady le llevó por primera vez al manicomio de Arkham, volvieron las sonrisas, las loas y las ventas. El estudio le encargó la historia a Paul Dini, un curtido guionista de los cómics del detective, y se centró en adaptar con fidelidad su atmósfera, tomando decisiones tan acertadas como hacer que Mark Hamill (sí, el actor que encarna a Luke Skywalker), le pusiera voz a un Joker más perturbador que nunca. Batman: Arkham Asylum aparece en el libro Guinness de los récords como 'videojuego de superhéroes más aclamado por la crítica'. El fenómeno ha tenido tres secuelas (una de ellas, precuela, que no desarrolló Rocksteady) que suponen la era de oro del caballero oscuro en los videojuegos, revitalizando a una franquicia que ha recuperado su condición de

EL PEOR BATMAN DE LA HISTORIA

Los fans del 'murciélago' sabrán que la película Batman y Robin estuvo a punto de acabar con la saga cinematográfica. Aquel despropósito del año 1998 tuvo también su versión en videojuegos. El resultado fue igual de desastroso. Su mecánica confusa en la que había que encontrar pruebas para pasar a otra escena del crimen y una dificultad absurdamente elevada desembocaron en un juego muy criticado.





LA GALERÍA DE VILLANOS

Si algo tiene históricamente Batman, es que se enfrenta a algunos de los villanos más perturbadores y atractivos de la cultura popular. Por supuesto, también han aparecido en los juegos, muchas veces como los jefes finales. Evidentemente, el Joker ha sido, como en películas y cómics, el enemigo esencial, pero también han aparecido una o varias veces el Pingüino, Enigma, Bane, Harley Quinn, Hiedra venenosa, Deadshot, Killer Croc, el espantapájaros, Clayface, Ra's Al Ghul, Catwoman, Dos caras, Man-Bat, Mr. Freeze, Scarface, Talia Al Ghul, la liga de los asesinos, el sombrerero loco, Deathstroke, Calendar Man y muchos más.

2016 BATMAN: THE TELLTALE SERIES
PS4, PS3, XBOX ONE, XBOX 360, PC, MAC

2015 BATMAN: ARKHAM KNIGHT
PS4, XBOX ONE, PC

2014 LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM
PS4, PS3, PSVITA, XBOX ONE, XBOX 360, WIIU, N3DS, PC

2013 BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE
PS3, PSVITA, XBOX 360, WIIU, N3DS, PC

2013 BATMAN: ARKHAM ORIGINS
PS3, XBOX 360, WII U, PC

2012 LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
PS3, PSP, XBOX 360, WII, WIIU, NDS, N3DS, PC

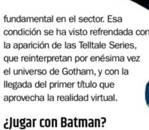
2011 BATMAN: ARKHAM CITY
PS3, XBOX 360, WII, PC, MAC

2010 BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD
WII, NDS

- **1994** THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN — SUPER NES, MEGA DRIVE*
- **1995** BATMAN FOREVER — SUPER NES, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, PC
- **1996** THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN ACTIVITY CENTER — PC
- **1996** BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME — PLAYSTATION, SATURN, PC
- **1998** BATMAN & ROBIN — PLAYSTATION
- **2000** BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER — PLAYSTATION, NINTENDO 64, GAME BOY COLOR
- **2001** BATMAN: CHAOS IN GOTHAM — GAME BOY COLOR
- **2001** BATMAN: GOTHAM CITY RACER — PLAYSTATION
- **2001** BATMAN: VENGEANCE — PS2, XBOX, GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE, PC
- **2003** BATMAN: DARK TOMORROW — XBOX, GAMECUBE
- **2003** BATMAN: JUSTICE UNBALANCED — PC, MAC
- **2003** BATMAN: TOXIC CHILL — PC, MAC
- **2003** BATMAN: RISE OF SIN TZU — PS2, XBOX, GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE
- **2005** BATMAN BEGINS — PS2, XBOX, GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE
- **2008** LEGO BATMAN: EL VIDEOJUEGO — PS3, PS2, PSP XBOX 360, WII, NDS, PC
- **2009** BATMAN: ARKHAM ASYLUM — PS3, XBOX 360, PC, MAC

LA LEGO-SAGA

Además de los diferentes Arkham, el personaje ha conseguido una nueva legión de seguidores más jóvenes gracias a los tres títulos que ha protagonizado su versión LEGO desde el año 2008.



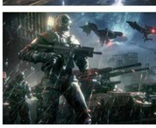
fundamental en el sector. Esa condición se ha visto refrendada con la aparición de las Telltale Series, que reinterpretan por enésima vez el universo de Gotham, y con la llegada del primer título que aprovecha la realidad virtual.

¿Jugar con Batman? No, ser Batman

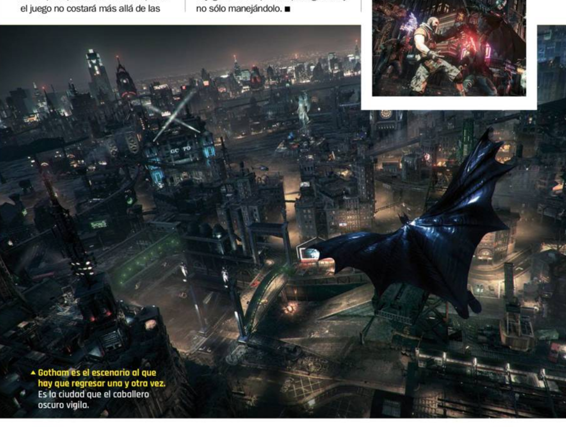
La llegada de Batman VR promete ser otro hito en la historia de la franquicia, y en la de los videojuegos en general. Disfrutar de cada detalle de la mansión Wayne, descender hasta la batcueva, ponerse el mítico traje y la máscara de Batman, usar sus artilugios y conducir sus vehículos. Todo esto y más es posible en el primer juego de realidad virtual que nos pone en la piel del caballero de Gotham. Como es obvio, sus mecánicas debían sufrir un importante cambio para su adaptación a un entorno de realidad virtual. El combate pierde la condición de elemento central, y tanto la resolución de rompecabezas, como la vertiente más detectivesca del personaje, serán de las actividades esenciales para poder avanzar. Completar el juego no costará más allá de las dos horas, tiempo más que suficiente como para sufrir una inmersión total en el universo del personaje. Todo comienza asumiendo la perspectiva de Bruce Wayne, que está en la mansión familiar y accede a la entrada secreta de la batcueva, donde nos espera el mítico traje, que nos ponemos pieza a pieza y prenda a prenda. El juego promete convertirse en uno de los imprescindibles entre aquellos que pueden jugarse con las gafas PlayStation VR. Digamos que es una primera aproximación a lo que puede dar de sí este complemento y el revolucionario cambio de perspectiva hasta ubicar al jugador en la piel del protagonista y no sólo manejándolo. ■







▲ **Personajes clásicos del cómic** y nuevas apariciones han estado presentes en los distintos títulos.



▲ **Gotham es el escenario al que hay que regresar una y otra vez.** Es la ciudad que el caballero oscuro vigila.

EL CÁLCULO DE LAS VALORACIONES

Las medias de cada jugador constituyen una de las cuestiones más cruciales en FIFA. Michael Mueller-Moehring, responsable de esta tarea en EA Sports, explicó cómo se calculan en una entrevista a ESPN FC. Un equipo compuesto por 9.000 personas, entre ojeadores profesionales y abonados de distintos clubs, ofrecen información sobre los 18.000 jugadores que clasifican en cada versión. Con esos datos, se elaboran ránkings que no tienen demasiado en cuenta las estadísticas y sí, por ejemplo, el equipo o la liga donde se juegue.

La guía definitiva del Ultimate Team

17 PREGUNTAS Y RESPUESTAS PARA CREAR TU EQUIPO

A pesar del nuevo modo 'el camino' y su excepcional acogida en FIFA 17, el Ultimate Team sigue siendo el modo estrella del rey de los simuladores futbolísticos. ¿Quieres saber cómo triunfar con los sobres, la química y el FUT Champions? Pues lee.

UN 'DREAM TEAM' DE REBAJAS

Este equipo formado exclusivamente por futbolistas españoles procedentes de diferentes ligas, cuesta menos de 5.000 monedas, tiene la química al máximo (100) y un promedio cercano al 80.

El Ultimate Team se ha convertido en el modo más popular de las últimas ediciones de FIFA, hasta el punto que EA Sports consigue más ingresos a través de las microtransacciones para comprar monedas, que lo que logra con las ventas del propio juego. Si te gusta Ultimate Team y quieres acelerar las cosas, esta serie de preguntas y respuestas te puede resultar muy útil.

1 ¿Cómo empezar?

Digamos que lo esencial es crear una plantilla, y que lo más habitual es hacerlo abriendo sobres en los que obtendremos diferentes jugadores, contratos para usarlos durante un determinado número de partidos y otros objetos (estadios, equipaciones, potenciadores de atributos…). Los sobres se pueden obtener como recompensas por victorias, desafíos completados y otros objetivos, a cambio de monedas o FIFA Points. Y el equipo resultante se puede usar tanto en los torneos online, como offline. La meta es conseguir mejores jugadores para tener un equipo más competitivo y más posibilidades de ganar partidos.



2 ¿Qué es el modo draft?

Una manera muy rápida de competir es usar el modo Draft, que permite escoger entre una serie aleatoria de cartas para escoger tu plantilla para un torneo de cuatro partidos, de nuevo tanto para online, como para offline. Como siempre, si se consiguen victorias, se recibirán recompensas para seguir incrementando el nivel de nuestro 'Ultimate team'.





EL MEJOR EQUIPO DE LA LIGA

Considerando que los dos mejores ránkings del juego son los de Cristiano Ronaldo y Messi, el mejor once posible se podría lograr usando jugadores de la liga española. Reuniría a 4 jugadores del Real Madrid, otros tantos del Barcelona y otros tres del Atlético de Madrid. Reunirlo cuesta más de 5 millones de monedas, pero a cambio consigues 100 en química y una media de 88.

7 ¿Qué son los contratos?

Los contratos son esenciales para disfrutar de cualquier jugador. El contrato determina el número de partidos en los que podemos usar a un jugador (sólo cuenta si entra en el terreno de juego, como titular o reserva). En principio, Ultimate Team ofrece contratos de larga duración para iniciarse en este modo. Cuando finaliza este contrato, ese jugador no puede ser empleado en nuestro equipo.

8 ¿Cómo lo gestionamos?

En la opción Mi Club aparecen todos los jugadores que tenemos, tanto en la plantilla, como fuera de la misma, además del resto de ítems y consumibles. Allí podremos cambiar nuestras tácticas y alineaciones en busca de la mejor de las químicas, y comparar nuestro nivel con el de otros jugadores.

9 ¿Qué son las tareas de Manager?

Como parte de la gestión del equipo, una de las formas más sencillas de ganar recompensas es cumplir las tareas de Manager. Algunas de ellas son tan simples como alinear a un portero, pero su complejidad va creciendo progresivamente.

3 ¿Se puede comprar jugadores de otra manera?

También se puede acudir al mercado de transferibles. Filtrando por las diferentes características, como posición, nivel o precio, podemos encontrar a ese jugador que complete nuestro equipo. Se mostrarán diferentes precios, que han establecido otros usuarios que tengan a la venta a esta 'carta' en concreto, y también podremos transferir a los jugadores que no nos interesen o que queramos 'sacrificar' para recaudar.

5 ¿Cómo se 'snipea'?

El 'snipeo' es la principal técnica para 'tradear'. Buscamos al jugador (u otro ítem) que queremos comprar y cambiamos una y otra vez (lo más rápido posible) el precio para que se nos muestren los resultados actualizados al segundo. Se ven todos los precios, y en el 99% de las ocasiones incluso no se conseguirán resultados. En algún momento puede aparecer el ítem que buscábamos a un precio bajo. Es entonces cuanto hay que reaccionar rápido y comprarlo.



4 ¿Qué es el 'tradeo'?

Hay jugadores que usan el mercado de transferibles para especular y llevarse monedas muy rápido sin gastarse dinero en micropagos. Básicamente buscan un jugador o ítem que otro jugador haya sacado a la venta por debajo de precio de mercado, revisando una y otra vez los disponibles, lo compran para venderlo inmediatamente y disfrutar de la diferencia de precio. Es una técnica que exige velocidad, intuición e invertir mucho tiempo.

6 ¿Cuál es el factor más influyente?

A la hora de crear tu equipo, no pienses que lo único relevante es la media de tus jugadores. De hecho, la química es tanto o más importante. En FIFA 17 se determina por factores como que los futbolistas sean del mismo equipo, jueguen en la misma liga, o sean de la misma nacionalidad. En el caso de que dos jugadores compartan alguno de estos factores (mejor si son varios), la línea que los conecta será de color verde, y la química general del equipo se elevará, hasta un máximo de 100.









10 ¿Y los desafíos de creación de plantillas?

Son una de las grandes novedades. Los desafíos serán básicos, avanzados o de Liga, dependiendo de su dificultad, y van cambiando. Básicamente se trata de cumplir con varios requisitos, como es alinear a jugadores de tres nacionalidades con una media superior a 65, por ejemplo. Cuidado, porque tras aceptar el desafío, los jugadores que hayamos empleado para lograrlo desaparecen de nuestro inventario.

11 ¿Salen rentables las estrellas?

Obsesionarte en conseguir a Cristiano o Messi (los dos mejores jugadores en el juego) no es lo más razonable. El precio de ambos es tan alto que implicará gastar mucho en ellos (ya sea monedas, o tiempo). Así que recomendamos que vayas a por algún crack menos 'pintón', pero más rentable. Incluso si consigues a una superestrella vía sobre, lo mejor sería venderla, aunque a todo el mundo le guste tener la guinda de su pastel.

12 ¿Cuál es la mejor formación?para fichar?

Aunque depende mucho de nuestro estilo personal de juego y preferencias, en esta edición de FIFA buscar las bandas en ataque suele generar bastantes ocasiones de marcar, por lo que es crucial contar con extremos que abran el campo en el once. Así, las formaciones 1-4-3-3, 1-3-5-2 ó 1-4-2-2-2 son algunas de las más empleadas y que mejor resultado están dando a los usuarios más profesionales de este popular modo de juego.

13 ¿Qué son las cartas 'One to watch'?

Otro de los cambios son estas cartas de color negro y que actualiza el rendimiento del jugador inmediatamente. Con una de esas cartas, el jugador que mejore sus estadísticas porque esté jugando bien, verá cómo el cambio se refleja inmediatamente en su media. Evidentemente, estas cartas son mejores que las normales porque incluyen la posibilidad de mejora (aunque también de depreciación).

14 ¿En qué debo invertir las monedas?

Nuestro consejo es que no abras sobres con las monedas y que, si te gustan estos packs, inviertas en ellos los FIFA points que tengas. Las monedas es mejor gastarlas en contratos, en jugadores que estés seguro que vayan a mejorar su valoración y puedas vender o en 'tradear' en busca de beneficios rápidos.



15 ¿En qué momento es mejor fichar?

Invertir en jugadores de moda es un método muy rentable para ganar mucho en poco tiempo, y funciona en cada edición de Ultimate Team. Hay que centrarse en las mejores competiciones y equipos. Por ejemplo, la Champions o la Premier. Si un jugador lo está haciendo especialmente bien en ese escaparate, corre a comprarlo. La expectación hará que muchos quieran hacerse con él y que su precio suba rápidamente y que lo puedas vender sacando mucha diferencia.

EN ULTIMATE TEAM NO SE ROTA

Disponer de una plantilla amplia no es un requisito esencial para triunfar en Ultimate Team. De hecho, muchos usuarios se centran en conseguir dos buenos jugadores por posición. E incluso hay quien prefiere centrarse en reforzar su once inicial, sin apenas prestar atención al banquillo.

16 ¿Por qué hay que usar las apps?

EA Sports ha incluido la posibilidad de gestionar el Ultimate Team mediante aplicación móvil o web. Gracias a ellas se pueden completar muy fácilmente los desafíos de creación de plantillas. Pero lo mejor es que en ocasiones, usarlas implicará que EA nos premiará con algunas recompensas como monedas o sobres.



17 ¿Qué ha cambiado en la competición online?

El nuevo modo de torneos online se llama FUT Champions, y ofrece desafíos diarios, como ganar tres partidos con un equipo formado por al menos cuatro nacionalidades, por poner un ejemplo. Al vencer partidos y torneos durante los días de diario, se puede acceder a los campeonatos del fin de semana, donde gracias a un sistema de divisiones podremos ascender, mantenernos o descender en función de los resultados. Evidentemente, las recompensas que se obtienen son mucho mayores en los torneos que se disputan sábados y domingo. Los mejores entre los mejores se clasificarán para la fase final de la FIFA Interactive World Cup, que enfrenta a los grandes dominadores a nivel mundial.



Los videojuegos siempre tienen un halo de misterio a su alrededor. Pequeños detalles que los jugadores disfrutamos investigando, relacionando y, de paso, teorizando al respecto. Así nacen las leyendas urbanas y los 'creepypastas': una mezcla de curiosidad, imaginación y detalles, en ocasiones, morbosos. ¡Le paso al amigo de un amigo mío!

Mitos y leyendas de los videojuegos

Squall y los delirios de un moribundo

Final Fantasy VIII nos pone en la piel de Squall Leonheart. El juego se divide en varios discos, siendo el cierre del primero donde comienza esta leyenda urbana. Según se cuenta, la batalla contra la bruja Edea tuvo un catastrófico final para el protagonista: el cristal de hielo con el que la bruja le atraviesa el pecho no lo deja gravemente herido, sino que acaba con su vida. Una de las principales bases de esta teoría es que el tono del juego cambia bastante a partir del segundo disco, ya no sólo por los extraños giros de guion, sino también por abandonar un estilo narrativo con tendencia al realismo (por supuesto, dentro de los límites de lo que es Final Fantasy) por otro más fantástico. Así, todo lo que vivimos tras la lucha contra Edea es una construcción mental de Squall mientras va muriendo. En lugar de ver pasar su vida ante sus ojos, ve lo que podría haber sido, lo que él interiormente deseaba, en unas imágenes que terminan por volverse caóticas y distorsionadas cuando se acercan sus últimos minutos. Desde luego, daría un significado nuevo al nombre de 'Final Fantasy'.



RESURRECCIÓN EN FF VII

Una de las muertes más sonadas de los videojuegos es la de Aeris. Durante mucho tiempo se extendió la leyenda de que este personaje podía ser resucitado o evitar su muerte, cumpliendo ciertos requisitos subiéndola al máximo o no llevándola nunca en el equipo.



CUESTIÓN DE MARKETING

Toda esta leyenda urbana olía más a estrategia de marketing que a otra cosa, pero nunca se confirmó nada. Desde luego, sirvió para que la gente se hiciera una idea (posiblemente exagerada en la mayoría de los casos) de la potencia de esta máquina.

PlayStation 2 usada para el lanzamiento de misiles

Durante el año 2000 comenzó a correr el rumor de que el gobierno de Irak había adquirido nada menos que 4.000 PlayStation 2. ¿El motivo? La potencia de la máquina podía dirigir misiles y Saddam Hussein las quería para construir un súper ordenador que le permitiera hacerse con el control del mundo y acabar con los líderes de occidente. Una leyenda urbana de lo más rocambolesca, que tenía una segunda vertiente: en realidad, lo que querían de la consola era el Coltán, un mineral necesario para la producción de tecnología y cuya difícil extracción lo convierte en motivo de enfrentamientos.



▲ **Polybius es una recreativa de lo más misteriosa.** Existen imágenes del juego, pero de la recreativa es difícil encontrar algo. Como mucho, diseños digitales.

Polybius

Cuenta la leyenda que en los años 80 llegó una máquina de arcade a algunas salas recreativas de Oregón. El nombre del juego era Polybius y en él se controlaba una nave con la que destruíamos enemigos en mapas con temática de puzle. Aunque quizá extraña, no tendría que haber sido nada raro dentro del mundo de las máquinas recreativas, si no fuera porque las luces estroboscópicas y sus gráficos escondían mensajes subliminales tales como 'honra la apatía' o 'mátate'. Peor aún, los jugadores comenzaron experimentando adicción a Polybius, pero también mareos, pérdida de memoria, tics nerviosos, alucinaciones e incluso ataques epilépticos… algunos 'testigos' afirmaron en su día que veían a hombres de negro entrar en los establecimientos durante la noche para recabar información. Estas palabras sirvieron para dar fuerza a la idea de que todo era un experimento. Cuando, finalmente, uno de los jugadores murió por un ataque epiléptico, el gobierno retiró la máquina de las salas recreativas y nunca más se supo.

APARECIÓ EN SPRINGFIELD

La popularidad de esta leyenda urbana fue tal, que incluso podemos verla en un capítulo de Los Simpson, en una escena en la que Bart visita una sala de recreativos.



Herobrine

No solo los juegos antiguos están rodeados de leyendas urbanas. Minecraft, con el éxito tan arrasador que ha tenido, no se libra de tener su propio 'creepypasta': éste se centra en la figura de Herobrine. Según parece, un jugador un día comenzó una partida en el modo individual. Al rato, comenzó a ver una figura entre la niebla (tenía que jugar en baja calidad) que se movía, así que decidió perseguirla pensando que le proporcionaría alguna materia prima. Pero cuando la alcanzó, se encontró algo que no esperaba: era otro personaje, con el skin básico, pero con una particularidad: sus ojos eran blancos y no tenía ningún nombre (pensando que, quizá, se había metido en el modo multijugador). Al poco tiempo desapareció. Esta leyenda urbana tiene dos versiones: la primera dice que es la representación del hermano de Nocht (creador del juego), quien, según él, "ya no está entre nosotros", y que se limita a aparecer aleatoriamente. La segunda, que Herobrine es un minero malvado que construye túneles para atrapar a los jugadores, matarlos y robarles su material.



EL HERMANO INEXISTENTE

Ni Nocht habló nunca de un hermano, ni Herobrine existe de verdad. Sin embargo, a modo de guiño, se incluyó en las especificaciones de las sucesivas actualizaciones "removed Herobrine".



Tails Doll, el muñeco diabólico

En el juego de Sega Saturn, Sonic R, existía la posibilidad de desbloquear un personaje secreto: Tails Doll. Sin embargo, lejos de ser una recompensa, el personaje se convertía en una condena para el jugador. La leyenda urbana se ha vuelto más escabrosa con el tiempo, hasta el punto de afirmar que el personaje se aparecería ante el jugador y, o le arrancaría los ojos, o robaría el alma. Su base se encuentra en la muerte de un niño que se encontraba jugando al Sonic Race. La madre de este niño fue a buscarle a la habitación, donde solía encerrarse a jugar con la Sega Saturn. Cuando abrió la puerta descubrió por qué no había respondido a sus llamadas: yacía muerto con espuma en la boca y los labios azules, como resultado de un ataque epiléptico y de fondo se escuchaba la canción 'Can you feel the sunshine?' Como un amigo comprobó poco después, al utilizar la consola del fallecido, acababa de desbloquear a Tails Doll.

▼ **Tails Doll se ha convertido en toda una leyenda.** Tanto, que muchos fans del personaje han creado su propia versión de peluche... Algo siniestro.

El síndrome de Pueblo Lavanda

Son muchas las leyendas urbanas relacionadas con Pokémon, pero esta es una de las más perturbadoras. Unos meses después del lanzamiento de la primera generación se registraron más de 100 casos de suicidios en niños entre 7 y 12 años, el público objetivo de Pokémon Rojo y Verde. Según la investigación de la policía, muchas de las víctimas habían jugado a Pokémon y su partida estaba guardada en Pueblo Lavanda. Al parecer, los ritmos de la banda sonora, junto con unos tonos inaudibles para los adultos, habían provocado en estos niños jaquecas, irritabilidad, insomnio y, finalmente, depresión, lo que los habría llevado al suicidio. Nintendo no se pronunció de manera oficial sobre este suceso, pero dicen que sí habría cambiado la banda sonora en la versión occidental.

FAQ

'Creepypasta' deriva de la palabra 'creepy', que se refiere a algo de terror, que da miedo; y 'past(a)', la acción de pegar (después de copiar). Los creepypastas son aquellas historias que circulan por internet una y otra vez, posteados de manera casi idéntica en diversos foros y webs. Generalmente, este tipo de historias no se limitan a rumores, sino que tratan de aportar circunstancias que le den ese carácter de 'posible' que termine de perturbar al lector.





Triunfa ahora o fracasa para siempre

PSVR PUEDE IMPONER UNA REVOLUCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS

El lanzamiento de PlayStation VR pone el colofón a un 2016 que ha supuesto la implantación de la realidad virtual. Después de décadas de falsas esperanzas y sonados fracasos, la tecnología parece lista para su consumo masivo. La pregunta es: ¿será la siguiente gran plataforma?

POR **JAUME ESTEVE**

Cuando Palmer Luckey puso en marcha un Kickstarter en agosto de 2012, no imaginaba que estaba dando el pistoletazo de salida (esta vez sí) a la implantación de la realidad virtual en la electrónica de consumo. La propia naturaleza del videojuego lo ha convertido en el terreno ideal para su inserción: ¿quién no ha soñado alguna vez en pasear por Tamriel blandiendo una espada en lugar de contemplar sus paisajes en una televisión?

Para que la realidad virtual fuera viable era necesario solventar varios problemas técnicos, la mayoría de ellos con un denominador común: las pantallas del visor. La resolución y la tasa de refresco son dos elementos críticos para sumergir al jugador en la experiencia: si quieres que crea que está en un universo alternativo, debes eliminar cualquier distracción de la realidad. En el momento en que el usuario perciba el engaño, se habrá roto la suspensión de la incredulidad.

Estándar de calidad

Cuando Oculus (y Valve junto a HTC) se subió al carro de la realidad virtual de gama alta, lo hizo con la promesa de crear el primer estándar digno de estar a la altura de la promesa tantas veces incumplida. Para ello, ambos visores se dotaron de una pantalla de 2.160x1.200 píxeles (lo que, dividido para cada ojo, arroja una resolución de 1.080x1.200) capaces de mantener una tasa de refresco a 90 hercios. A diferencia de los juegos en el televisor, donde la latencia puede mantenerse en una cifra entre 30 y 60hz, en realidad virtual es necesario ser capaz de llegar hasta los 90 para que el cerebro no note el engaño.

Esa tasa de refresco es la responsable de que la resolución de las pantallas todavía sea modesta: mientras que Oculus y Vive todavía pueden permitirse el lujo de acercarse a una experiencia Full HD, PlayStation VR lo tiene más difícil.





◂ Los 'shooters' en primera persona son ideales para RV. La inmersión es total.

LAS TRES GAMAS DE VR

• BAJA
Se trata de dispositivos que combinan un soporte y un teléfono móvil. La gama de precios oscila entre los 5 y los 100 euros. Los más baratos son visores que se pueden hacer con un cartón y algo de maña.



• MEDIA
Esta gama la copa en exclusiva a día de hoy PlayStation VR. Con un precio de 399 euros y especificaciones técnicas inferiores a las de Oculus o Vive, su fuerte está en la base de jugadores que tiene una PS4.

• ALTA
A día de hoy, HTC Vive y Oculus Rift (precios en torno a los 800 euros) acaparan el mercado. Se necesita un PC muy potente para poder usarlas, y la cantidad de ventas ha sido más bien modesta hasta la fecha.



▴ Sony es la que ha apostado más decisivamente por la tecnología de la realidad virtual. Sus rivales aún aguardan.

Con una resolución de pantalla de 1.920x1.080 (960x1.080 en cada ojo), Sony ha optado por un término medio. No hay que olvidar que PS4 lleva años de desventaja con los PCs punteros de la actualidad y, según el fabricante japonés, ese es un problema que podría solucionar PS4 Pro. En cuestión de semanas descubriremos si es algo más que un brindis al sol.

Subirse al carro

La ola de admiración (y el dinero recaudado) generada por Oculus puso en alerta a la industria. En pocos años hemos visto a Facebook pagar una millonada por Oculus, a Valve aliada con HTC para hacer su propio dispositivo, a Samsung optando por la gama baja a menos de 100 euros para llevarla a los móviles y hasta a Sony, que con PlayStation VR pretende finiquitar la batalla en esta generación.

Con la aparición de esta última, el mercado ha quedado fragmentado en tres grandes categorías, por lo menos en lo relativo a precios: la gama baja, la media y la alta. Mientras que en el espectro más bajo todas las soluciones apuntan a la misma ejecución (gafas baratas a las que se acopla un móvil) es en los escalones superiores donde se va a jugar la verdadera partida.

El mayor riesgo lo toma Sony. Que PS4 tenga tres años no es la mejor noticia para un hardware al que todavía le puede costar mover juegos ambiciosos y que necesiten de una gran potencia de procesado y es ahí donde entra PS4 Pro. En el evento de presentación de Nueva York, los empleados de la firma aseguraban que su intención era aprovechar ese extra para dar mayor lustre a la tecnología.

Es en Oculus y en Vive, donde la realidad virtual luce como lo que es aunque las pegas se amontonan. El precio (a partir de unos 700 euros) no es precisamente popular y las especificaciones técnicas obligan a desembolsar una cantidad similar, o superior, en un PC que pueda mover los juegos sin problemas.

Haz hueco

El espacio es otro de esos puntos en los que la realidad virtual no soluciona un problema sino que lo genera. ¿Recuerdan la que se montó cuando se supo que para jugar a Kinect necesitabas un salón como el del príncipe de Bel-Air? Algo parecido sucede con Vive y PS VR. El mayor inconveniente al que ahora mismo se enfrenta la realidad virtual es el gran público. Mucho ha cambiado la industria de una generación a otra. A diferencia de la 'casualización' que pretendieron implantar Microsoft y Sony, a rebufo de Nintendo, ahora se apuesta por el jugador 'hardcore'. El nicho es el nicho y la pela, como siempre, es la pela.

La misma Nintendo, que abrazó el fracaso de la doble pantalla con Wii U, prefiere ahora ver los toros desde la barrera. "Creo que a la tecnología todavía le queda un poco para llegar a un mercado de consumo masivo", declaraba Reggie Fils-Aime, CEO de Nintendo of America, a Bloomberg el pasado mes de junio.

LAS RESERVAS DE PSVR SE AGOTARON EN SÓLO UNOS MINUTOS A NIVEL MUNDIAL



▸ HTC Vive ha conseguido prestigio como 'casco' de RV más conseguido, pero no puede presumir de grandes ventas.

DAYDREAM: GOOGLE QUIERE UN TROZO DEL PASTEL

Hace escasos días, en el marco de la presentación de su nueva gama de hardware, Google mostró el primer modelo de Daydream, su propio visor de realidad virtual. Se trata de unas gafas al estilo de las Gear VR aunque se diferencian de Samsung en tres apartados: el diseño, la inclusión de un mando y la compatibilidad. Google ha hecho hincapié en que el uso de tejidos, en lugar de los habituales plásticos, le permite dar salida a un producto más ligero y que bloquea la luz para que no arruine la experiencia.

▲ La experiencia inmersiva en primera persona es revolucionaria, ¿Acabará con los videojuegos 'tradicionales'?

▸ Juegos como simuladores de vuelo adquieren otra dimensión cuando se combinan con realidad virtual.

RIFT Y VIVE NO HAN CUMPLIDO LAS EXPECTATIVAS DE VENTAS. ¿LO HARÁ SONY CON SUS PSVR?

DE LA MANO CON LA PORNOGRAFÍA

Como en todo avance tecnológico, la industria de la pornografía suele estar ahí para tantear las aguas y medir si existe un mercado al que sacarle partido. Y el porno no ha esperado a que la realidad virtual demuestre su viabilidad. Productoras tradicionales y otras que se han subido al carro ya producen contenido que se puede consumir en todo tipo de dispositivos de RV.

El modesto lanzamiento de Oculus y Vive ha enfriado, en cierta medida, la expectación ante lo que parecía un éxito seguro. Aunque ninguno de los fabricantes ha dado cifras de venta, las estadísticas de uso de Steam arrojaban unos 100.000 usuarios de Vive a finales de julio. Una buena vara de medir la cifra la dan los 175.000 Rift vendidos durante sus tres primeros años de vida, antes de la salida comercial definitiva. Una cifra muy alejada de los 50 ó 100 millones que Mark Zuckerberg, creador de Facebook y responsable en última instancia de Oculus VR, predijo de cara a los años venideros.

Las balas del revólver parecen haberse consumido y sólo queda una en el tambor, con el logo de PlayStation, y con la enorme responsabilidad de tirar adelante del carro. Visto lo visto en esta generación, yo no apostaría contra Sony, aunque antes de venirnos muy arriba con las predicciones, nunca está de más recordar unas palabras de Palmer Luckey en una entrevista concedida a NPR el pasado marzo: "No va a ser ni la mitad de interesante que lo que nos han prometido en las películas de ciencia ficción". ■



RIGS Mechanized Combat League



Nos ponemos a los mandos de un robot de combate (parecido a los Mech de Metroid) y tenemos que combatir contra otros en una especie de arena en la que habrá que moverse constantemente, saltar, disparar, aprovechar los diferentes recovecos y, en definitiva, ser más rápido y más preciso que el rival. El manejo de los RIGS es muy intuitivo, y la dinámica del juego, tras un larguísimo tutorial, es muy entretenida.

TÍTULO RIGS Mechanized Combat League | **GÉNERO** Acción | **DESARROLLADORA** Guerrilla Cambridge | 12 | **PRECIO** 59,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

Primeros juegos de PS VR

PONTE EN EL CENTRO DE LA ACCIÓN



La primera tanda de títulos compatibles con el sistema de realidad virtual para PS4 es un buen compendio de lo mucho que puede dar de sí este periférico. A día de hoy, ya hay disponibles todo tipo de obras con la facultad de ser afrontadas desde la perspectiva de la primera persona.



EVE Valkyrie

El juego para realidad virtual del popular MMO espacial, EVE Online, proporciona a los jugadores la posibilidad de sumergirse en un combate frenético. A los mandos de una nave espacial, tendrá total libertad de pilotarla, pudiendo observar lo que ocurre a su alrededor... ¡incluso ver su cuerpo!

TÍTULO EVE Valkyrie | **GÉNERO** Acción | **DESARROLLADORA** CCP Games |  12 | **PRECIO** 59,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

Driveclub

La sensación de velocidad en cada curva se acentúa cuando nos ponemos al volante de un coche de carreras en Driveclub. Así deben sentirse los pilotos cuando tienen que afrontar un adelantamiento, por ejemplo. Lo ideal es jugarlo con volante y asiento. Con respecto al título convencional, la principal diferencia es que las reacciones son mucho más instintivas. Al sentir que se acerca la curva, no queda más remedio que frenar y girar.

TÍTULO Driveclub | **GÉNERO** Simulador | **DESARROLLADORA** Evolution Studios | 3 | **PRECIO** 39,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

The London Heist Getaway



Estamos dentro de una película de Guy Ritchie, siendo delincuentes y participando en el robo de una joya. La interacción con los personajes y los momentos en los que tenemos que acribillar a enemigos a balazo limpio están muy bien logrados. Las posibilidades de intervenir en el transcurso de los acontecimientos están muy limitadas en muchas ocasiones, asistiendo a diferentes escenas como meros espectadores, algo que cambia cuando llega la acción.

TÍTULO The London Heist Getaway | **GÉNERO** Acción | **DESARROLLADORA** SIE London Studio | 18 | **PRECIO** 39,99 € (VR Worlds) | **POSIBILIDAD DE MAREO**



Tumble VR

Si te gustan los retos, Tumble VR es tu juego. Utilizando el Dualshock y el movimiento de la cabeza para orientar la cámara, te enfrentarás a diversos desafíos para conseguir la mejor puntuación, como construir una torre de piezas lo más alta posible o guiar un haz de luz combinando espejos. Retos pensados para poner a prueba tu ingenio y pensamiento lateral y, de paso, hacerte pasar un buen rato sin exigir demasiado.

TÍTULO Tumble VR | **GÉNERO** Puzle | **DESARROLLADORA** Supermassive Games  12 | **PRECIO** 9,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

Hustle Kings VR

Lo más parecido a tener un billar en el salón de tu casa (pero sin el espacio o el dineral que cuesta) es este juego. Su funcionamiento es simple; estamos en la piel de un jugador de billar que debe hacer carambolas para conseguir sus objetivos. Se puede jugar con el mando DualShock, pero lo ideal es usar los mandos Move para conseguir una experiencia totalmente inmersiva. Su fuerte está en los torneos online contra otros jugadores.





TÍTULO Hustle Kings VR | **GÉNERO** Deportes | **DESARROLLADORA** EPOS Games Studios **3** **PRECIO** 19,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

Until Dawn: Rush of Blood

Conoces el juego de terror Until Dawn? Este título se encuentra ligeramente basado en él. La experiencia parece un tren de la bruja especialmente agobiante, que te permite defenderte de los horrores que en él se presentan empuñando dos pistolas. Para jugar es necesario contar con PlayStation Move. Si odias a los payasos, te va a encantar poder hacerles trizas a base de balazos.



TÍTULO Until Dawn: Rush of Blood | **GÉNERO** Shooter | **DESARROLLADORA** Supermassive Games **18** **PRECIO** 19,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**

LEJOS DE LO CONVENCIONAL

¿Quieres saber la excitación que sentimos aquellos que nos pasamos buena parte de nuestra vida en una oficina? ¿Te gustaría aprender a desactivar bombas? ¿A rematar de cabeza? Estas son algunas de las opciones que ofrecen títulos tan curiosos como 'Job Simulator'.

Battlezone

Esta vez, el jugador se pone a los mandos de un tanque, en un juego de combate muy 'arcade'. La misión es acabar con los vehículos enemigos (que van desde tanques como los nuestros a transportes aéreos) utilizando los tipos de armas que tenemos a nuestro alcance, como los misiles o la ametralladora. Aunque esta vez no se ve el cuerpo del piloto a los mandos, el 'salpicadero' del tanque presenta el radar con la localización de nuestros enemigos, un lugar muy cómodo para visualizarlo cuando lo necesitemos.

TÍTULO Battlezone | **GÉNERO** Acción | **DESARROLLADORA** Rebellion **7** **PRECIO** 59,99 € | **POSIBILIDAD DE MAREO**



Así se triunfa en Mi equipo

CONSEJOS PARA FICHAR A LOS MEJORES EN NBA 2K17

¿Pongo de titular a Rajon Rondo versión oro o a Robert Pack zafiro? ¿Gasto la carta de agente libre de Kobe o voy a por Grant Hill recompensa? Estas son preguntas que me he hecho manejando MyTeam en NBA 2K17. Es un modo apasionante y desafiante. En este artículo intentaremos dar consejos para sacarle el máximo rendimiento.

POR **ROC MASAGUER** (@Outconsumer)

Se llame MyTeam (NBA 2K), FUT (FIFA), MUT (Madden) o Diamond Dinasty (MLB The Show), el modo de juego que te permite crear tu propio equipo ficticio de la nada, uniendo gameplay, desafíos y coleccionables es un éxito sin matices. Todos los videojuegos deportivos se están volcando en este formato no sólo para alargar la vida del propio juego sino también para conseguir ingresos extra.

Y no nos engañemos, enganchados estamos todos, pero esa dedicación e ilusión se pueden convertir en frustración muy rápido cuando no conseguimos a ninguno de los grandes jugadores, nos apalizan en el online y acabamos comprando a precio de oro en la subasta. En este artículo damos 10 claves básicas para mejorar tu equipo en NBA 2K17 y sacarle el mayor partido a tu tiempo.

PACIENCIA

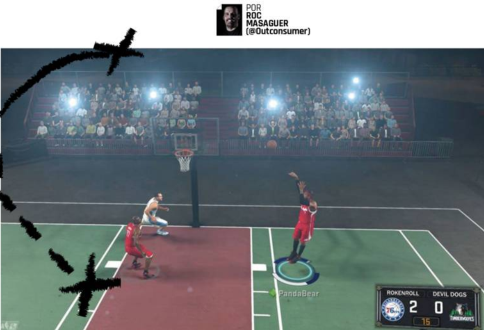
La prisa siempre es mala consejera y más en un modo como este. Quieres ese jugador y lo quieres ya. Pero debes tener paciencia. Correr te llevará a malgastar MT y a tener una plantilla desequilibrada que a la larga no rendirá como debe. No compres jugadores hasta que el precio te convenga, ahorra MT para comprar a uno que marque la diferencia, busca el mejor momento para abrir sobres o para conseguir los objetivos de largo plazo que te pongas.

OBJETIVOS

Márcate objetivos, no actúes por impulsos. Si quieres un jugador concreto porque encaja en tu estilo de juego o porque siempre te ha gustado o porque has leído que está 'chetado' (es decir, que es mejor de lo que debería) póntelo como objetivo y analiza cuál es la mejor forma de conseguirlo. Si quieres un jugador de recompensa estudia cuánto tiempo, partidos y MT necesitas para conseguirlo antes de empezar. Si quieres uno concreto que está en el mercado, búscalo cada día y espera el momento idóneo para comprarlo.

ANALIZA EL MERCADO

Antes de comprar o vender cualquier jugador, infórmate bien. Mira los precios cada día en la subasta e intenta comprender si es un buen momento para hacer la transacción. Las cartas suelen ser muy caras por un solo motivo: hay pocas. Así que cuando se introduce una carta en el mercado por primera vez (normal-



mente vía sobres) lo más prudente es esperar para comprarla más barata o intentar venderla cuanto antes si te ha salido a ti. También evita comprar durante las primeras semanas del juego y por las mañanas (hay menos gente y, por lo tanto, menos ofertas). A lo largo de la temporada irán bajando los precios y apareciendo muchas más cartas. Es mejor intentar mejorar la plantilla a base de recompensas directas (Blacktop, Dominación y Online dan jugadores y algunos de primer nivel) antes que gastarse las MT de forma prematura. Jugar es la mejor forma de conseguir jugadores.

JUEGA TODO

Juega tanto como puedas. Haz todos los desafíos, juega online, juega a Blacktop, acaba Dominación... Este año se pueden conseguir muchas más MT que en otras ediciones, por lo que es recomendable jugar cuanto más mejor y acumular la moneda del juego que te abrirá las puertas a todo lo demás.
La única penalización por jugar son los contratos, pero los precios son bajos, así que sale a cuenta. Además, hay poco riesgo si pierdes y muchas recompensas si ganas. Juegues lo que juegues, sumas MT por cada acción tanto en defensa como en ataque.

DEFIENDE

Otra de las novedades de esta temporada son los premios por defensa. Además de por hacer un tapón o robar un balón, este año recibes bonificaciones por buenas defensas de tiro, por realizar un 2 contra 1, por palmear pases... Defender bien te dará más MT y te ayudará en todos los desafíos y retos del juego. Repasa la configuración de entrenador para ajustarla a tu estilo de defensa y no dejes que tus jugadores se relajen cuando no estén atacando.

CONOCE A TUS JUGADORES

¿Qué virtudes y defectos tiene tu plantilla? ¿Cuál es tu estilo de juego? ¿Encajan? Nos solemos quedar con la media (de un jugador o de toda la plantilla) para valorar si es mejor o peor, pero un gran jugador puede ser un estorbo en la plantilla equivocada o aquel jugador infravalorado puede ser tu estrella si encaja con tu estilo.
Revisa las estadísticas, juega amistosos, practica jugadas... Haz lo que puedas para conocer a tus jugadores y descubrir qué hacen bien y qué mal. Debes adaptar tu juego a la plantilla que tienes, pero también buscar jugadores que encajen con tu forma favorita de jugar. Por ejemplo, un juego exterior formado por Rondo, Butler y James sería ideal si te gusta defender y penetrar, pero inadecuado si te gusta circular el balón y tirar de 3.

DÚOS

Otra novedad es la habilidad de dúo que tienen algunos jugadores y que les convierte en mejores cuando se juntan en pista con el otro miembro del dúo. Curry y Klay Thompson son el ejemplo más claro y obvio. Aunque no aconsejo volverse loco buscando la pareja de un jugador que tengas en plantilla, tampoco hay que despreciar la mejora que consigues cuando tienes a ambos en pista. Tenlo en cuenta cuando confecciones tu plantilla ideal.

ESTAMINA

¿Te ganan en los minutos finales? Dosifica a tus jugadores con unas rotaciones sensatas, con un banquillo potente y sin abusar del sprint durante el partido. Este año la acumulación de cansancio es más relevante, por lo que obtendrás mucha ventaja si sabes mantener frescos a tus titulares para el momento decisivo, especialmente en partidos online.

MERCADO NEGRO

El mercado negro es una opción que nos ofrece el propio juego de acceder a productos que no están disponibles en el mercado normal del juego. Aunque se prevé que vayan cambiando, suelen ser productos permanentes, como mejoras de atributos para jugadores o contratos infinitos para tus estrellas. Eso sí, entrar no es fácil. Tienes que saber el truco (detallado en el cuadro) y preparar los bolsillos (virtuales).

NO GASTES

Se pueden adquirir VC (que te permiten comprar sobres de recompensa) con dinero real e incluso hay algunas páginas de dudosa legalidad que te permiten comprar MT directamente de forma no oficial, pero recomiendo no invertir ni un euro. Todo lo que necesitas está en tu mando. Juega mucho, optimiza tus recursos, aprende y ten paciencia. Con eso podrás tener equipos de máximo nivel gratis. ■



TRUCO PARA ENTRAR EN EL MERCADO NEGRO

Accede a la pantalla para comprar sobres y espérate ahí una hora (puede que con menos tiempo también sirva, pero una hora te asegura el tanto). Luego vuelve al menú principal y se activará el mercado negro de forma automática.







MIS OBJETIVOS

Me he propuesto conseguir a Grant Hill versión Zafiro, recompensa por acabar la colección de Orlando Magic. Para lograrlo necesito todos los jugadores actuales de los Magic. El problema es que los de bronce salen poco en los sobres y por lo tanto hay pocos en el mercado. Son imprescindibles para el bonus, y la ley de la oferta y la demanda ha subido su precio por las nubes, así que de momento habrá que esperar.

Made in VR

JUEGOS PARA TU MÓVIL EN 360 GRADOS

Aparte de los dispositivos de gama alta, la realidad virtual también vive en tu smartphone. Como sabemos que no quieres que se te escape nada relacionado con esta tecnología, te hemos recopilado los mejores juegos de RV que podrás encontrar en las distintas plataformas de aplicaciones. ¿Cuántos conoces?



INCELL VR

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

A caballo entre juego de acción y educativo, deberemos recorrer internamente el cuerpo humano para eliminar todas aquellas amenazas contra nuestra salud.

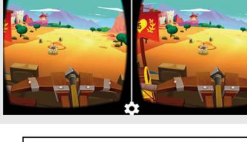
LAND'S END

PLATAFORMA
ANDROID (OCULUS STORE)

Tu mente será la clave para encontrar y devolver el esplendor a una civilización perdida. Una propuesta de los mismos desarrolladores de Monument Valley.



5'99 euros



ROMANS FROM MARS 360

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

GRATIS

¿Cómo lucharía un romano contra una invasión de marcianos? No lo pienses, agarra tu ballesta y descubre este divertido y loco título con diseño 'cartoon'.

WIZARD ACADEMY VR

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Una colección de mini juegos donde la magia es el común denominador. Destruye castillos de hielo, busca la salida a un engorroso laberinto o desempolva tu álgebra.

9'99 euros

EVE: GUNJACK

PLATAFORMA
ANDROID (OCULUS STORE)

Ambientado en un mundo de ciencia ficción, tendrás que defender una plataforma minera utilizando una torreta pesada. Potentes gráficos y una acción endiablada.

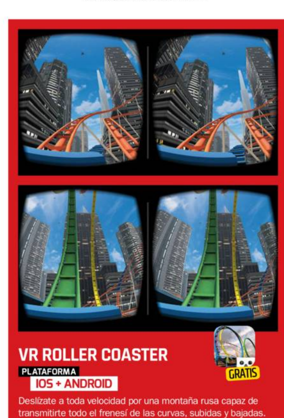
END SPACE VR

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Un 'shooter' espacial en primera persona que utiliza el movimiento de la cabeza para pilotar una nave por la galaxia a través de intensas hordas de enemigos.



1'20 euros

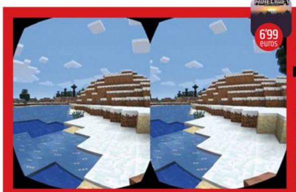


VR ROLLER COASTER

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Deslízate a toda velocidad por una montaña rusa capaz de transmitirte todo el frenesí de las curvas, subidas y bajadas. Una experiencia que no vas a olvidar.



MINECRAFT: GEAR VR EDITION

6'99 euros

PLATAFORMA
ANDROID (OCULUS STORE)

Eleva tu experiencia en este exitoso título con una entrega exclusiva diseñada para las gafas portátiles de Samsung. Es compatible con los modos de la Pocket Edition.



CHAIR IN A ROOM



PLATAFORMA
ANDROID

Es una mezcla de aventura gráfica con toques de 'survival horror'. Explora las distintas opciones, avanza en la historia y descubre qué final te estará esperando.

HOUSE OF TERROR VR

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Una casa abandonada, una historia de la que no conoces nada y muchas pistas que necesitan ser encontradas. ¡Ah! Regla básica: hazlo rápido y evitar ser capturado.



KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

9'99 euros

PLATAFORMA
ANDROID (OCULUS STORE)

Si te van las partidas multijugador y la realidad virtual móvil es lo tuyo, éste es el título que buscabas. Desactiva la bomba con las instrucciones que te vayan dando.



FRACTAL COMBAT X

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Prepárate para surcar los aires a gran velocidad a bordo de un avión de combate. Dispone de modo historia y su calidad gráfica te sorprenderá por momentos.

VR BIKE



1'99 euros

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Elige el modo de dificultad y alcanza la meta en cada una de las fases en el mínimo tiempo posible. Tiene 18 niveles que pondrán a prueba tus habilidades moteras.





ESCAPE ROOM VR

2'99 euros

PLATAFORMA
ANDROID (OCULUS STORE)

Estás recluido en una habitación y no sabes cómo escapar. Observa bien a tu alrededor y trata de juntar todas las piezas para dar con la salida lo antes posible.



ZOMBIE SHOOTER VR

GRATIS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Los túneles del metro están infestados de sedientos zombis con ganas de probar tu sangre. Trinca un arma y deshazte de ellos en cada mohoso escenario que recorras.

That Level Again



EL DÍA DE LA MARMOTA HECHO PLATAFORMAS

That Level Again es un juego de puzles y plataformas nada convencional que lleva al límite nuestra capacidad de resolver los desafíos. Ya tiene tres partes para iOS y Android.

TRILOGÍA DE PUZLES

That Level Again cuenta con tres partes. La segunda mejora el diseño base del nivel, añade una sala y cambia el interruptor por una llave. La tercera, por su parte, deja de centrarse en una sola pantalla para contarnos una la historia.

Cuando nos enfrentamos a un juego de plataformas, no lo hacemos de nuevas. La historia de los videojuegos está llena de títulos de este género que se fundamentan en la misma esencia. That Level Again hace uso de esta base para crear su único nivel: una sala con varias plataformas, pinchos en los que morir y un interruptor rojo que abre la puerta hacia el final. Una premisa, a priori, bastante poco atractiva. ¿Dónde está la gracia entonces?

Descubre los secretos de tu Smartphone

En realidad, aunque es una sala, podemos hablar de 64 niveles, cada uno con su propia resolución. Es decir, tenemos que descubrir 64 maneras de abrir la puerta si queremos terminar el juego. Pero no es tan fácil como presionar el botón rojo y seguir adelante, sino que es necesario descubrir la forma correcta de hacerlo. Ninguna solución es igual a la anterior.

Al principio de cada nivel, se nos dará una pista: "Arriba y abajo", "A veces eres Mario" o "Ping". Con ella en mente, tendremos que descubrir cómo abrir la puerta del final. El secreto no se encuentra únicamente dentro de la pantalla, sino en nuestro propio teléfono: opciones de configuración, interactuar con la pantalla... A veces, estas condiciones para superar el reto no sólo afectan a la resolución, sino también al propio nivel. Hay algunos en los que la gravedad fluctúa, el personaje va con retraso, salta mucho o no salta nada, sólo existe una plataforma, etc. Todo pensado para poner a prueba nuestra capacidad de recurrir al pensamiento lateral y no dejarnos llevar por la costumbre. En That Level Again, resolver los niveles es tan fácil como quedarse atascado.

THAT LEVEL AGAIN ESTÁ DESARROLLADO POR UNA PERSONA, EL RUSO 'IAMTAGIR'

Plataformas y puzles, ni más, ni menos

A pesar de la inteligencia con la que That Level Again está diseñado, sus 64 niveles no suponen muchas horas de juego. Las buenas rachas pueden ayudar a superar una considerable cantidad de niveles, y las soluciones, en general, no son tan complicadas como para estar atascado demasiado tiempo. Su ambición es mantenernos enganchados el rato que tengamos el juego encendido. Y el hecho de no intentar forzar una trama permite que That Level Again se muestre tal y como es, un juego para pasar el rato y hacernos sufrir de vez en cuando con su dificultad. Un diseño sencillo y un planteamiento simple consiguen presentar un juego con una dificultad exponencial y muy adictivo. ■

FICHA

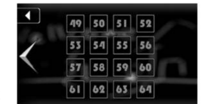
TÍTULO That Level Again
GÉNERO Puzles/Plataformas
JUGADORES 1
ONLINE No
PLATAFORMA Google Play/App Store
LANZAMIENTO Ya disponible
DESARROLLADOR IamTagir

7

TEXTOS Android, iOS
VOCES No
PRECIO Gratis
MICROPAGOS No
TAMAÑO Android 15MB, iOS 50MB
REQUISITOS Android 2.3 o superior. iOS 6.0 o superior

NOTA GAMER
VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN

70





▲ Los menús son pocos y simples. Opciones, elegir nivel, por si queremos repetir alguno o, directamente, continuar el progreso.



▲ **Nuestros fracasos quedarán patentes con el cadáver del personaje.** Afortunadamente, no se acumulan en la pantalla.

¡DESCÁRGALO!


PARA ANDROID


PARA iOS



Narcos: Cartel Wars

PABLO ES EL ANFITRIÓN

En realidad, el parecido con la serie es sólo formal. La presencia del propio Pablo Escobar se reduce a ejercer de 'maestro' en el tutorial que nos muestra cada aspecto del juego.

EN LA PIEL DE PABLO ESCOBAR

Subido en la ola que ha supuesto la segunda temporada de la serie Narcos (muy recomendable), el juego oficial para dispositivos móvil nos propone construir nuestro propio imperio del narcotráfico. Saqueo a saqueo, envío a envío y edificio a edificio, el reinado está más cerca.

La mecánica de este título basado en la serie que narra las andanzas de Pablo Escobar y que ha estrenado su segunda temporada en Netflix hace sólo unas semanas, es bastante simple. Estamos ante el modelo de Boom Beach que tanto éxito le dio en su momento a Clash of Clans. Es decir, que primero tenemos que construir, ampliar y mejorar en la medida de lo posible nuestra propia base emplazada en la selva colombiana, al tiempo que nos rearmamos para intentar saquear y hostigar a otros jugadores o territorios controlados por la inteligencia artificial del juego, y defendernos de los ataques del rival. El objetivo es acumular todo el dinero y el oro posibles, para lo cual tendremos que traficar con el material que previamente hemos fabricado en nuestros laboratorios o robado en las incursiones en territorio enemigo. Las acciones básicas son la construcción de edificios, la creación de laboratorios, la contratación de sicarios (que lideran nuestros distintos escuadrones) y la venta de producto. A partir de ahí, las posibilidades se disparan.

Engancha rápido

Si eres fan de la serie, no esperes una historia y un desarrollo que siga la trama de Narcos. Aquí se maneja el Cartel al vista de pájaro, y las acciones a acometer están limitadas por la cantidad de recursos que hayas acumulado. Siempre queda la posibilidad de acelerarlo todo empleando los preciados lingotes de oro, que se agotan rápido y se pueden adquirir en la tienda mediante el sistema de micropagos. Según se va avanzando en el juego, las tareas como la mejora de edificios, la construcción de nuevos o la recepción de recompensas necesitan mucho más tiempo para ser completadas, lo que siempre invita a usar el oro y acortar los plazos. El juego en sí no es revolucionario, pero si te gustan los títulos de este tipo te enganchas muy rápido y regresas a tu base a menudo a recoger los recursos acumulados, los diferentes premios, y a seguir ampliando tu influencia. Sencillo, pero divertido y efectivo. ■

FICHA



TÍTULO
Narcos: Cartel Wars
GÉNERO
Estrategia
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
Android e iOS
DESARROLLADOR
FTX Games LTD

7

TEXTOS
Español
VÍDEOS
No
PRECIO
Gratis
MICROPAGOS
Sí
TAMAÑO
39MB
REQUISITOS
Android 4.0 o superior

NOTA GAMER

VISUAL ★★★½☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

78

▼ **Conquistar las bases del enemigo permite saquear valiosos recursos.** La conquista es lo mejor de este juego.







¡DESCÁRGALO!



PARA ANDROID

PARA iOS



LA EXCLUSIVA DE XBOX, POR FIN EN PS4

Rise of the Tomb Raider

Lo que Lara vivió en la isla Yamatai dejaría marcado a cualquiera, pero el mundo no está dispuesto a aceptarlo. Con el desprestigio sobre su cabeza, y la investigación de su padre en las manos, nuestra famosa aventurera se lanza a la búsqueda del secreto de la inmortalidad.

POR **PAZ BORIS**

▲ **Algo escondidos hay cofres.** Encontrarlos nos proporcionará experiencia, materiales de fabricación o reliquias.

Un año después de aterrizar en Xbox One, y sólo unos meses después de su llegada a PC, la nueva aventura de Tomb Raider se lanza en PlayStation 4. Las expediciones son viajes difíciles y agotadores, pero nada que pueda minar la determinación de Lara Croft. Su anterior aventura supuso "el nacimiento de una superviviente", pero Rise of the Tomb Raider es la consagración de Lara como cazatesoros, superviviente y aventurera. Una vida para la que la joven ha nacido, y que espera pacientemente a su llegada para desvelar secretos escondidos durante siglos.

Exploración siberiana

Tras una visita fugaz a Siria, la aventura de Lara se centra completamente en Siberia, que nos mostrará escenarios bastante variados: un frondoso bosque, la montaña helada, un antiguo gulag soviético... Cada escenario tiene su propio campamento y, de manera individual, no resultan demasiado grandes, aunque su conjunto sí tiene unas dimensiones apropiadas para un juego de este estilo.

ARMAS MÁS POTENTES

Explorar las regiones nos permitirá encontrar materiales de fabricación o piezas de armas. Con ellas se desbloquean mejoras.

La campaña principal tiene un diseño ligeramente 'pasillero', aunque esta sensación se alivia un poco a través de las opciones que tenemos a la hora enfrentarnos a un escenario y a los enemigos que haya presentes en él. Se puede optar por una aproximación directa, armada con el fusil y la escopeta, acabar con todos reventando bidones o flechas explosivas, o bien ser como una sombra y liquidar silenciosamente a todos los enemigos. Rise of the Tomb Raider ofrece facilidades para cualquier opción, quizá demasiadas para una dificultad intermedia. En función del estilo de lucha que se prefiera, se pueden mejorar las habilidades de Matona, Supervivencia y Cazadora, que permiten, por ejemplo, realizar ejecuciones, curarse a mayor velocidad, o localizar los alijos ocultos utilizando el instinto de supervivencia, una suerte de vista de detective.

Más que la campaña principal

Completar la búsqueda del secreto de la inmortalidad no llevará un excesivo número de horas, pero éstas se pueden ampliar si se presta atención al entorno. Ya no sólo las tumbas ocultas, sino también las misiones que nos proporcionan algunos personajes, que nos servirán para ganarnos el apoyo de la gente del poblado y conseguir mejoras para las armas, o bien mejorar nuestro nivel lingüístico en Griego, Ruso o Mongol. Por supuesto, también hay retos que cumplir, que varían en función de las características del escenario

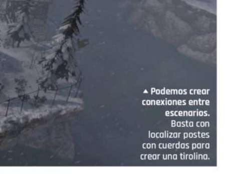
Como todo Tomb Raider que se precie, nuestro avance estará obstaculizado con diversos tipos de puzles. Algunos se resuelven de manera fácil, simplemente lanzando una flecha al lugar correcto o empujando algún bloque. Otros tienen una solución más elaborada, especialmente aquellos localizados en tumbas ocultas. Habrá que observar atentamente el escenario para encontrar la combinación de elementos correcta y así poder alcanzar el preciado códice. La recompensa es bastante jugosa: además de monedas de oro y materiales de fabricación, Lara aprenderá una nueva habilidad en el manejo de sus armas.

La edición Rise of the Tomb Raider sigue la buena senda comenzada por el 'reboot' de la saga, con un conjunto de elementos que proporcionan una sensación de amplitud en los escenarios incluso a pesar de que no son excesivamente grandes. La progresión de la protagonista es palpable, aunque llega un punto, al menos en dificultad intermedia, en el que se convierte en una máquina de matar casi imparable, lo que quizá facilita demasiado la superación de los retos e incluso el enfrentamiento al jefe final. ■



▲ Lara ya no está obligada a ir en camiseta. Podemos elegir su atuendo en los campamentos, algunos nos proporcionarán ciertas ventajas.





▲ Podemos crear conexiones entre escenarios. Basta con localizar postes con cuerdas para crear una tirolina.

FICHA



TÍTULO Rise of the Tomb Raider
GÉNERO Aventura/Acción
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 2
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / PC / Xbox One
DESARROLLADORA Crystal Dinamics
EDITORA Eidos Montreal

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★
DURACIÓN ★★★★

90

NOTA METACRITIC* 88

* Nota a cierre de edición

WIN

- Su campaña principal, que muestra el crecimiento de Lara.
- El sistema de combate es sencillo y dinámico.
- Crystal Dynamics ha prestado gran atención a los detalles de la aventura.

FAIL

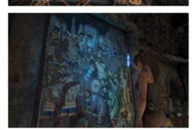
- Los mapas son, en ocasiones, tirando a pequeños.
- Las reliquias y secretos no están demasiado escondidos.
- El instinto de supervivencia facilita demasiado localizar alijos.



SI ALGO PUEDE SALIR MAL...

Saldrá horrible. Lara es una gran aventurera, pero su viaje no está libre de contratiempos. Si algo puede romperse, despeñarse, tirotearla o atacarla... Lo hará. Al menos, esta vez las muertes no llegan a ser tan macabras como en el juego anterior.





ESTA EDICIÓN INCLUYE TODOS LOS DLC, COMO LA MANSIÓN CROFT O LA BRUJA BABA YAGA



Te gustará si...

Te gustan los juegos de aventuras que te permiten hacer frente a los conflictos de diversas formas.

Quizás no te vaya si...

Prefieres un Tomb Raider mucho más centrado en los puzles que en la acción.



Mafia III

DENTRO DE UNA PELI DE SCORSESE

La conquista de una ciudad, bloque a bloque y haciendo gala de unos índices de violencia exagerados. Este es el planteamiento de un título que destaca donde muchos se estrellan; en su brillante hilo argumental. Mafia III es una historia que bien podría haberse llevado al cine o ser una serie de la HBO, y que merece la pena jugar.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Te gustará si...

Te van los juegos de mafiosos y no tienes demasiado miedo a ver y protagonizar escenas muy violentas.

Quizás no te vaya si...

No te gusta la sangre por la sangre (aunque existe la posibilidad de noquear y no matar), ni la opción de mundo abierto.

WIN

- Las escenas cinemáticas, el doblaje y el guion son espectaculares y consiguen que te metas en la historia.
- Los combates, tanto en la larga, como en la corta distancia, son ágiles y muy divertidos.
- La banda sonora es una de las mejores que jamás hayamos disfrutado en un videojuego.

FAIL

- La inteligencia de buena parte de los enemigos brilla directamente por su ausencia.
- Las misiones llegan a ser repetitivas cuando se dispone de la opción real de mundo abierto.
- En el aspecto visual, los escenarios son claramente mejorables y faltos de detalle.

El planteamiento de la tercera entrega de la saga Mafia tiene un omnipresente tinte cinematográfico. Con la excusa de un documental que narra los acontecimientos de la historia de Lincoln Clay a posteriori, nos zambullimos en el Sur estadounidense en 1968, con el conflicto racial que aún colea viviendo uno de sus momentos álgidos y los ecos de la guerra de Vietnam como trasfondo social. Nos metemos en la piel de un ex soldado que vuelve a casa para reintegrarse en la organización mafiosa que le acogió cuando era sólo un niño, y que sufre en primera persona la traición de sus socios italianos. La venganza está completamente justificada y el excelente argumento, con escenas cinemáticas magníficas y un doblaje al español sobresaliente, nos hace querer hacer daño a los enemigos de Clay, identificarnos por completo con él. Las primeras horas del juego siguen un desarrollo lineal para presentarnos el conflicto, siendo probablemente lo más destacado de esta obra. Más adelante, cuando ya tenemos claro quiénes son nuestros enemigos, nuestros potenciales aliados y que el objetivo es ir asaltando cada negocio de la mafia italiana hasta la gran victoria final, aparece el mundo abierto. New Bordeaux es un territorio amplísimo, en el que nos podemos perder, pero tiene el problema de que las misiones secundarias son muy repetitivas y que se han sacrificado los detalles visuales a cambio de más


▲ Si eres de los que se marean con la sangre, mejor aléjate de Mafia III. Lincoln Clay no tiene muchos escrúpulos en el cara a cara.



¿Y SI MUERES?

Un detalle llamativo es la narración de tipo documental, en un repaso de la investigación gubernamental a los eventos. Así que cuando el protagonista es eliminado, uno de los testigos asegura que aquello no ocurrió así y puedes reiniciar la misión.

¡ALERTA SPOILER!

¿Te has fijado en la cicatriz en la cabeza que luce el protagonista? No vamos a decirte cómo se la hace, pero te podemos adelantar que no fue en la guerra de Vietnam.

extensión. Hay que extorsionar, robar, matar, traficar… Pero cuando ya llevamos un tiempo en ello, aparece cierta sensación de repetición. Al conquistar territorios, los podemos asignar a uno de nuestros tres lugartenientes, buscando el equilibrio de poder entre ellos para que, ni nos hagan sombra, ni se enfurezcan. Las decisiones que se tomen en este aspecto (y en otro que preferimos no desvelar), condicionan el desenlace del juego, existiendo varios finales distintos.

Pura fuerza bruta

El combate es, al mismo tiempo, lo mejor y uno de los aspectos más mejorables de la tercera entrega de la serie Mafia. Controles fluidos, opción de emplearse con sigilo o a tiro y machetazo limpio, buenas coberturas, despiadadas y sangrientas resoluciones en el cuerpo a cuerpo son los puntos fuertes del sistema de ataques. Lincoln Clay es una fuerza de la naturaleza, que brilla especialmente en las distancias cortas, pudiendo acabar con sus enemigos con acciones de violencia totalmente explícita. Lo negativo es que la inteligencia artificial de la mayoría de los rivales que nos vamos encontrando por el camino facilita mucho las cosas. Los mafiosos son, como diría un manchego, más tontos que una mata de habas; incapaces de detectarnos aunque estemos sólo a centímetros de ellos o hayamos aniquilado a uno de sus colegas delante de sus mismas narices. La cantidad de armas es más que correcta, se pueden ir desbloqueando mejoras en cada categoría y también hay un buen número de vehículos disponibles, aunque su manejo no sea precisamente ágil. Con unas 25 horas, es más que suficiente para completar tanto las misiones principales, como las secundarias y acabar un juego que logra enganchar por su historia y por su jugabilidad, pero que al mismo tiempo también muestra algunas carencias que le impiden ser completamente redondo ■


▲ La calidad de la historia es indiscutible. Contribuyen mucho tanto la banda sonora, como el doblaje al español.



FICHA



TÍTULO Mafia III
GÉNERO Acción
JUGADORES 1
ONLINE No
JUGADORES ONLINET No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC,
DESARROLLADORA Hangar 13
EDITORA Take Two

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 69,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★½☆
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

81

NOTA METACRITIC* **68**
* Nota a cierre de edición






▲ Disponemos de muchos vehículos que robar y conducir. De hecho, podemos manejar lanchas además de coches.

LAS POSIBILIDADES DELICTIVAS SON MÚLTIPLES EN UNA CIUDAD TAN GRANDE COMO NEW BORDEAUX

UN BANQUETE SONORO

Si te gusta el Rock clásico, Mafia III te va a entrar por el oído. Canciones de los Rolling Stones, Johnny Cash o Janis Joplin se integran tanto en las emisoras de radio de los coches, como en las imprescindibles escenas cinemáticas.





TAMBIÉN ES E-SPORT

Que los e-sports están de moda es indudable. WRC 6 no es ajeno a la tendencia y también tiene su competición online. De hecho, estamos ante su segunda edición, ya que la primera se celebró con su antecesor. Los eventos coinciden en el tiempo con los del verdadero Mundial de Rallies, por cierto.

WRC 6

RALLIES A LA ANTIGUA USANZA

Con una jugabilidad que recuerda a los míticos Collin McRae de hace una década, detalles visuales muy cuidados y una física realista, el nuevo WRC se convierte en un rival más que digno para Dirt. La respuesta de los coches es real al adaptarse a superficies o condiciones climatológicas. Es hora de ponerse el casco y acelerar.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

Uno de los aspectos más llamativos de la sexta versión del título oficial del Mundial de Rallies es que tiene una jugabilidad accesible y divertida, que recuerda poderosamente a aquellos Collin McRae que muchos disfrutamos en la primera PlayStation. Esto no significa que esta obra no suponga un reto. De hecho, en los primeros tramos que juegas estarás 'a prueba', y dependiendo de tu destreza, se te recomendará encuadrarnos en uno u otro nivel, algo muy de agradecer. No hay muchos tutoriales tediosos, y lo más que se te enseña es a tirar del freno de mano, algo vital para poder superar con éxito las curvas más cerradas. Con las ayudas habilitadas y en un nivel de dificultad de los bajos, cualquiera puede disfrutarlo sin la necesidad de tener experiencia previa en este tipo de juegos. La factura visual es otro de los puntos fuertes del título. No vamos a decir que los escenarios tienen el nivel de detalle de Forza Horizon 3, pero sí que están muy bien logrados, con atención en los pormenores, y que hay una evolución patente con respecto a WRC 5. Puedes disfrutar de momentos de gran belleza, como cuando conduces mientras el sol se pone entre los árboles de un bosque perfectamente recreado. O en carreras nocturnas en las que los faros del coche que manejas iluminan sólo unos metros por delante de ti y puedes ver cómo cada hoja o rama que hay en la carretera tiene su respectiva sombra perfectamente definida. En cuanto al comportamiento de los coches, ofrece sensaciones acentuadas de realismo. Es decir, que notamos diferencias si estamos sobre arena, tierra, grava o hielo (¡ay, el hielo!). Y también se dejan sentir, y de qué manera, las inclemencias meteorológicas. Así, cuando toque afrontar un tramo bajo la lluvia o entre la niebla, la visibilidad se reducirá drásticamente. Justo como ocurre en la realidad. Dispone de

FICHA



TÍTULO WRC 6
GÉNERO Motor
JUGADORES 1-2
ONLINE Sí
JUGADORES No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC
DESARROLLADORA Kyloton Racing Games
EDITORA Badland Games

18
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★½☆
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★☆

80

NOTA METACRITIC* 68

* Nota a cierre de edición



Te gustará si...

Eres fan de todo lo que huela a gasolina, especialmente de juegos con menos nivel de exigencia y rigidez en cuanto a la simulación.

Quizás no te vaya si...

Aquellos que hayan leído el texto y algunos términos le hayan sonado a chino o directamente le hayan aburrido, seguramente no lo encontrarán atractivo.

MEJOR CON VOLANTE

Es algo frecuente en los juegos de motor, que también se hace patente en este título. No es que se domine mal con los mandos convencionales (de hecho, es uno de los juegos de este género que mejor lo hace), pero el nivel de realismo y diversión que se alcanzan con un volante no tienen nada que ver.



▼ Como es habitual se pueden escoger distintas vistas. La más realista es, claro está, la de primera persona, muy bien lograda.

modo de juego multijugador local con la pantalla partida, online, pruebas individuales y, por supuesto, un modo carrera que se erige como la columna vertebral del juego.

Carrera a carrera

Tras escoger nuestro nombre y nacionalidad (pocas opciones, la verdad), empezamos en una especie de campeonato Junior, para pasar a WRC 2 y, por último, al Mundial de Rallyes. Cada una de las pruebas se compone por un puñado de tramos (normalmente seis o siete) donde, evidentemente, tendremos que ser más rápidos que los demás para ir sumando puntos. No queremos meterte miedo, pero es bastante probable que acabes en muchas ocasiones conociendo la agricultura local, saliéndote de la trazada y colisionando con algo (especialmente con árboles). Si abandonas el camino marcado, el juego te recoloca dentro de la pista automáticamente, aunque con una penalización de tiempo de en torno a los diez segundos. No se ofrecen demasiadas opciones en cuanto a lo que hay entre carrera y carrera, más allá de reparar el coche, lo que nos puede costar también un valioso tiempo en la siguiente prueba. Así que más te vale cuidar tu bólido e intentar mantenerlo lo más indemne que te sea posible (insistimos en que no va a ser una tarea sencilla) si quieres acabar siendo un Sébastien Loeb de la vida ganando el campeonato del mundo. En el caso de que te pirren los juegos de Rallies, además de Dirt, tienes que darle una oportunidad a este WRC 6, que garantiza la diversión para los fans del género, y para aquellos que busquen una simulación menos estricta que en otros títulos de motor. ■

¡ALERTA SPOILER!

Aunque la aportación del copiloto es absolutamente crucial, en los primeros tutoriales no dispondrás de su ayuda, lo que dificulta mucho quedar satisfecho con tu rendimiento.

WIN

- La respuesta de los coches en los diferentes terrenos sobre los que ruedan y a las condiciones climáticas.
- Que sea la inteligencia artificial la que te recomiende el nivel idóneo para no frustrarte o pasearte sin esfuerzo.
- El aspecto visual ha visto un decidido impulso con respecto a lo mostrado en, por ejemplo, la entrega de hace un año.

FAIL

- La rigidez del sistema que te penaliza si abandonas el camino marcado, y que en ocasiones se aplica cuando se podría enderezar el rumbo.
- El juego es difícilmente vendible a aquellos que no sean fans del motor y, más concretamente, de los rallies.



XCOM 2

CAMPO DE BATALLA: LA TIERRA

Firaxis estrenó hace unos meses en PC la continuación del reinicio de la saga de estrategia 4x. XCOM 2 partía de una premisa curiosa: la humanidad perdió la guerra contra los alienígenas. La decisión se tomó porque muchos jugadores fracasaban su primera campaña en XCOM. La derrota es la entradilla para esta continuación.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

La organización XCOM fue incapaz de proteger a la humanidad de la invasión alienígena. Ahora, veinte años después, la Tierra ha aprendido a convivir con sus conquistadores. Los Ancianos, líderes incuestionables, han arropado a todos los humanos bajo su mando construyendo grandes ciudades para toda la población y creando decenas de clínicas médicas para mantenerla sana. Los gobiernos terrestres, doblegados ante el invasor, colaboran reclutando soldados Advent para mantener el orden mundial.

¿Todo el mundo ha sucumbido ante la voluntad del invasor? No. Un pequeño grupo de rebeldes conviven en una base nómada, la Avenger, manteniendo viva la llama de la extinta XCOM. En esta segunda entrega pasamos a trabajar en las sombras como una organización guerrillera que trata de boicotear los planes de los Ancianos. Los alienígenas tienen una agenda oculta dentro de su gobierno terrestre y es nuestro deber detenerles.

Decisiones vacías

XCOM 2 nos trae la estrategia táctica que ya ha triunfado en PC a nuestras consolas de sobremesa con un 'port' bastante decente. Nos acostumbramos rápidamente al mapeado de los controles y tras un par de misiones no tendremos ningún problema a la hora de desplazarnos por el campo de

WIN

- Finalmente tenemos versión de XCOM 2 en consolas, a pesar de la primera negativa de Firaxis.
- Sale a precio reducido, por lo que si añadimos el coste de los posteriores DLCs, habremos pagado lo mismo que un juego normal de salida.
- Es una de las pocas opciones de estrategia en consola y el formato 4X se adaptaba bastante bien.

FAIL

- Tiene algunos tiempos de carga terriblemente largos. Iniciar el juego llevará un tiempo y cada vez que carguemos una partida guardada llevará un buen rato.
- Pequeños problemas de 'input'. En ocasiones no seremos capaces de dar una orden determinada a un soldado.
- La versión de consolas se queda sin apoyo para 'mods'.

Te gustará si...

Dedicaste horas a la anterior entrega. Encontrarás una versión más refinada de lo que ya conocías y un mayor abanico de posibilidades.

Quizás no te vaya si...

La estrategia no es lo tuyo y te desesperas fácilmente ante el fracaso.

¡ALERTA SPOILER!

A pesar de que la trama principal no brilla por su innovación, encontramos momentos muy intensos como el rescate de El Comandante o el propio cierre de la campaña y su puerta abierta a otra continuación.

batalla. Sin embargo, en alguna ocasión encontramos ligeros errores de 'imput' a la hora de dar órdenes a nuestros soldados y tendremos que cambiar de personaje o de opción para que pueda volver a funcionar todo con normalidad.

La historia del nuevo título de Firaxis nos lleva a una desesperada carrera contrarreloj donde cada decisión que tomemos importa. Tendremos que unir a las diferentes células de la resistencia desperdigadas por todo el mundo para tratar de armar un frente unido contra los invasores. Cada movimiento de la Avenger, nuestra base principal móvil, gastará días, acercándonos más al final de los planes de los Ancianos. Continuamente recibimos llamadas de auxilio de la resistencia, misiones de infiltración

PERDIMOS LA GUERRA CONTRA LOS ALIENÍGENAS. ES HORA DE RECUPERAR NUESTRA LIBERTAD





▲ **El juego acumula pequeños errores**, pero como 'port' de PC a videoconsolas, cumple con creces.



o robos a los Advent que se superponen a las misiones de la trama principal. Hacer oídos sordos a los llamamientos externos facilitará la tarea a los Advent al debilitar a la resistencia. Elegir una misión u otra tendrá consecuencias en los planes de los alienígenas y debemos sopesar si preferimos un buen beneficio para nuestra causa o retrasar los planes secretos del enemigo. Si no detenemos estos Eventos Oscuros, el Proyecto Avatar, la agenda oculta de los Ancianos, llegará a su fin y la humanidad habrá perdido una vez más.

Firaxis ha sabido crear una versión que amplía y mejora lo visto en XCOM ya que, en esencia, nos encontramos ante el mismo juego que ha recibido las suficientes modificaciones como para parecer radicalmente diferente. Las clases conocidas por todos se han visto aquí modificadas para añadir factores como el cuerpo a cuerpo de los comandos, la capacidad de 'hackear' aparatos electrónicos a distancia del especialista o un nuevo plantel de poderes psíquicos.

La gestión de recursos en la Avenger se entremezcla con las intensas misiones en escenarios generados de manera procedural. Firaxis ha sabido encontrar el equilibrio entre la complejidad y dificultad clásica de la saga y un lado amable para el jugador nuevo a través de explicaciones y consejos que nos ayudarán a avanzar durante los primeros pasos. ■

FICHA



TÍTULO XCOM 2
GÉNERO Estrategia
JUGADORES 1
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 2
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC
DESARROLLADORA Firaxis
EDITORA 2K

16
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 49,95 €

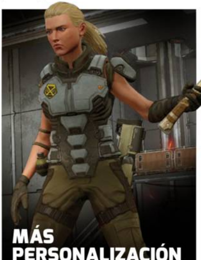
NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★☆
DURACIÓN ★★★★☆

81

NOTA METACRITIC* 87

* Nota a cierre de edición



MÁS PERSONALIZACIÓN QUE NUNCA

XCOM 2 nos permite personalizar a nuestros combatientes desde el aspecto estético, modificando trajes, complementos y colores, hasta en el táctico, ya que las armas pueden ser mejoradas con accesorios como miras, cargadores adicionales o empuñaduras especiales... Y habrá más opciones vía DLC.



Forza Horizon 3

[Conducir es así de apasionante]

AUSTRALIA ALBERGA UNA DE LAS MEJORES EXPERIENCIAS DE CONDUCCIÓN DE XBOX ONE

En un año en el que los títulos exclusivos para Xbox One no han sido ni especialmente numerosos ni destacados, Microsoft prepara una ofensiva total para final de año, por partida doble, con Gears of War 4 y el que nos ocupa, Forza Horizon 3. **Y lejos de ser un título de conducción más, se trata de una de las mejores experiencias que podemos disfrutar dentro de su género.**

POR **SERGIO MARTÍN**

WIN

- El garaje alberga más de 350 coches, ¡qué barbaridad!
- El tamaño y preciosidad del escenario: es digno de ser contemplado.
- Es un título divertido desde el primer minuto y está lleno de competiciones distintas.

FAIL

- Apenas presenta novedades jugables en relación a lo disfrutado en la pasada edición.
- Las voces están en inglés, mientras que en las anteriores entregas se escuchaban en español.
- Algunas pruebas son realmente complicadas de superar.

Las cualidades que posee este sensacional arcade de conducción de mundo abierto son incontables pero, por comenzar por alguna de ellas, lo haremos por su excepcional garaje. Los responsables de Playground Games han integrado unos 350 coches distintos… ¡pero realmente diferentes! Los únicos factores que tienen en común son que han sido realizados con un grado de detalle más propio de un simulador que de un título de estas características y que todos ellos son reales. Pero todo lo demás es único para cada uno de ellos, desde su 'feeling' a la hora de pilotarlos, a sus características, pudiendo encontramos con deportivos de pura raza a jeeps 4x4, coches de época o incluso 'buggies', siendo precisamente estos curiosos coches una de las escasas innovaciones que posee esta edición de la franquicia en relación a las anteriores.

Además esta variedad de vehículos tiene su impacto en la jugabilidad, debido a que en Forza Horizon 3 no sólo competimos por quedar los primeros en cada carrera, sino que también es posible participar en otras pruebas más especiales en las que se nos anima a efectuar derrapes increíbles o saltos estratosféricos, por citar dos de los ejemplos más curiosos y divertidos. Pocos títulos pueden competir contra esta obra en dicho terreno… ¡ni en otros muchos!



¿ONLINE U OFFLINE?

¡Da lo mismo! Os lo pasaréis en grande de una manera u otra, os lo podemos asegurar.

LOS ESCENARIOS AUSTRALIANOS SON GIGANTESCOS Y REÚNEN AMBIENTES MUY DISTINTOS



Australia, un lugar inolvidable

Uno de los grandes cambios que presenta esta entrega de Forza Horizon es su escenario. En esta ocasión los desarrolladores han optado por dejarnos visitar las vastas tierras de Australia y su elección no ha podido ser más acertada. Ya no sólo resulta increíble descubrir el descomunal tamaño que presentan los escenarios que podemos recorrer, sino que su belleza es incontestable. Ríos, praderas, localizaciones boscosas o incluso zonas costeras están ahí esperando a que las descubramos. Sí, porque el título nos ofrece una libertad de actuación de la que ningún otro juego de su estilo puede presumir.

Algo parecido sucede con sus modos de juego, tanto online como sin conexión, que resultan tan variados y llenos de opciones de personalización que resultaría imposible enumerarlos todos. Basta con afirmar que, si os gustan este tipo de propuestas, Forza Horizon 3 os va a mantener ocupados durante muchos meses. ¡Y no exageramos! Una producción redonda que además nos ofrece una banda sonora licenciada con más de 150 temas de artistas tan famosos como The Offspring, Pennywise, Alkaline Trio o The 1975, unos efectos de sonido excepcionales… y el único defecto importante que se le puede echar en cara al título: las voces están en inglés, algo que nunca había sucedido en esta saga. Una leve pega dentro de un océano de virtudes que no empaña para nada la excelsa calidad que atesora este gran arcade de conducción y que hará las delicias de cualquier aficionado al mundo de las cuatro ruedas. ■

FICHA



TÍTULO
Forza Horizon 3
GÉNERO
Velocidad
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
JUGADORES ONLINE
1-12
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
Xbox One / PC
DESARROLLADORA
Playground Games
EDITORA
Microsoft

3
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★½
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★½
DURACIÓN ★★★★½

93

NOTA METACRITIC* **91**
* Nota a cierre de edición

◂ **Hay vehículos poco comunes como los buggies:** se adaptan muy bien a terrenos australianos.

Te gustará si...

Eres de los que no saben estar sin un volante en las manos. ¡Eso es suficiente!

Quizás no te vaya si...

Las experiencias arcade no son lo tuyo... aunque quizá cambies de opinión con esta obra de arte.

COCHES PARA TODOS LOS GUSTOS

Es posible pilotar vehículos de todo tipo, época y aspecto. ¡Los hay a montones y aptos para cualquier tipo de competición!



▴ **Las sensaciones son muy realistas.** Es un juego 'arcade', en el que se ha cuidado hasta el mínimo detalle con mucho esmero.



▾ **Las diferentes pruebas exigen adaptarse a superficies dispares.** Tan pronto puedes ir por la playa como atravesar un bosque.



FICHA

TÍTULO
Mario Party: Star Rush
GÉNERO
Casual
JUGADORES
1-4
ONLINE
No
JUGADORES ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMA
Nintendo 3DS
DESARROLLADORA
Nintendo
EDITORA
Nintendo

TEXTOS
Español
VÍDEOS
Español
PRECIO
59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN



* Nota a cierre de edición

Mario Party: Star Rush

JUEGOS DE TABLERO PARA TU CONSOLA PORTÁTIL

Nintendo sigue apostando por los juegos que te permiten pasar un rato en amigos. Esos que pones en las reuniones familiares, o en las fiestas en casa. Esta vez, no obstante, la acción se traslada a la Nintendo 3DS.

POR **PAZ BORIS**





SUBIR DE NIVEL

Superar los minijuegos y ganar en los tableros proporciona puntos de experiencia a los jugadores. Subir de nivel, a su vez, da recompensas, como desbloquear un nuevo tablero.

Nacido para amenizar reuniones familiares, fiestas en casa o, simplemente, quedadas con amigos, la saga Mario Party ha tenido siempre gran éxito. Como ya lo hizo con Mario Party: Island Tour, la saga regresa a la portátil 3D de Nintendo plagada de novedades y minijuegos para disfrutar en cualquier momento y lugar.

Aventuras para todos los gustos

Los tableros de Mario Party: Star Rush tienen un objetivo claramente definido: conseguir el mayor número de estrellas para alzarse con la victoria. Pero cada uno reta a los jugadores a hacerlo de una forma particular. El tablero Fiesta de Globos nos desafía a conseguir monedas con las que comprar las codiciadas estrellas. Cada vez que un jugador consiga explotar un globo de monedas, se activará un minijuego (a elegir entre cuatro aleatorios) que dará la oportunidad a todos los jugadores de conseguir hasta 10 monedas. Por su parte, Maratón Monetaria nos reta a superar los minijuegos en el mayor tiempo posible, para poder avanzar por las casillas más rápido que los otros jugadores. Toads a la Aventura, en cambio, nos propone reclutar a algunos de los personajes icónicos de Nintendo (Mario, Luigi, Wario…) para enfrentarnos a los Jefes finales, que son los que nos proporcionan los pequeños retos. Incluso se puede jugar a un tablero basado en el sentido del ritmo, al igual que hacen juegos como Theatrhythm Final Fantasy o Rythm Paradise Megamix.

De cara a ofrecer una mejor experiencia para los jugadores, Nintendo ha trabajado para compensar las carencias o defectos que tenía Island Tour. Los turnos se han eliminado, haciendo todos los jugadores tiren el dado y se muevan por las casillas al mismo tiempo. Gracias a la supresión de estos tiempos muertos, el juego es más directo y dinámico, aunque se siga pausando la acción durante la carga de los minijuegos, a veces un poco pesada.

Un juego para todos y todos para uno

Mario Party: Star Rush permite a los jugadores disfrutar del juego sin compañería, simplemente retando a la máquina. Los personajes elegidos por la CPU tienen varios niveles de dificultad, para incrementar o disminuir el reto que supone salir victorioso en los minijuegos.

No obstante, no se puede negar que la diversión es mayor cuando nos reunimos con unos pocos amigos. Para jugar todos solo son necesarias tres cosas: que todos tengan la consola 3DS, que al menos uno tenga el juego completo y que los que no lo han comprado descarguen de la eShop el programa Party Guest. Cumplidos estos requisitos, se puede jugar sin problemas en multijugador local. Además, los usuarios que hayan jugado de esta forma, conservarán sus puntuaciones si adquieren Mario Party: Star Rush más adelante.

No obstante, y como punto negativo para el cooperativo, es que no se puede jugar a través del online, sino únicamente de manera local. Aunque es algo que va acorde a su naturaleza de juegos de tablero, le resta posibilidades.

Mario Party: Star Rush saca partido a la fórmula de una saga con mayor peso en las consolas de sobremesa y lo adapta con habilidad a la Nintendo 3DS. Un título ideal para pasar el rato con amigos sin necesidad de utilizar internet, aunque no habría estado de más que incluyese esta posibilidad. ■

12 PERSONAJES JUGABLES

Exceptuando Todas a la Aventura, donde todos controlan uno de distinto color, los jugadores pueden seleccionar entre uno de los personajes que te detallamos a continuación para participar en los juegos:

- Mario
- Luigi
- Peach
- Daisy
- Wario
- Waluigi
- Yoshi
- Toad
- Toadette
- Estela
- Donkey Kong
- Diddy Kong





▲ Los minijuegos son muy variados, pero todos tienen su componente contrarreloj.





Te gustará si...

Te gusta retar a tus amigos en la consola.

Quizás no te vaya si...

No tienes un grupo de amigos con 3DS o los juegos de tableros no son lo tuyo.

WIN

- Minijuegos diversos: la gran variedad de ellos evitan que la acción sea excesivamente repetitiva.
- Podemos elegir el personaje que queramos como 'ficha' de juego.

FAIL

- Falta de multijugador online.
- Poca variedad en los jefes finales y sus minijuegos.

Dragon Quest Builders

LA BURBUJA DEL LADRILLO

Con una palpable y omnipresente influencia de Minecraft, este Dragon Quest se aleja radicalmente de la concepción de la saga para ofrecer un divertido híbrido entre construcción y RPG. La mezcla funciona. Y mucho.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Cuando un fenómeno está de moda, subirse a su ola es absolutamente lógico. Claro que en muchas ocasiones las adaptaciones están forzadas, el tono del título no encaja o la tendencia en cuestión está demasiado explotada y no se aporta nada nuevo. Hay ejemplos a patadas, últimamente centrados en el multijugador y el mundo abierto. Pero no es el caso de Dragon Quest Builders, que bebe de las fuentes de Minecraft sin ocultarlo. Incluso presumiendo de ello. La combinación entre un RPG con batallas (sin turnos), conversaciones y un objetivo claro consigue un resultado muy entretenido y con claros visos de acabar siendo una subsaga dentro de la franquicia Dragon Quest.

Construir, fabricar...

El objetivo es reconstruir el mundo de Alefgrado, siendo nuestro personaje el único capacitado para inventer cosas en un reino en el que el resto de los habitantes han perdido la capacidad de crear. Hay que recopilar materias primas e ir aprendiendo a fabricar armas, objetos y otros materiales de todo tipo, además de recetas de comida, mientras atendemos las distintas peticiones de los vecinos de nuestra aldea, cada vez más complejas, e intentamos reclutar a nuevos habitantes. El elemento de lucha contra monstruos está presente, con algunas criaturas clásicas de la saga haciendo las delicias de los nostálgicos, pero pierde la condición de elemento fundamental. De hecho, se ha simplificado al máximo. Las distintas regiones que hay que atravesar hasta completar el juego son gigantescas, y ofrecen todo tipo de retos, aunque hay que tener en cuenta que no se puede viajar de una a otra sin perder los progresos. Es decir, que cuando decides avanzar, y luego regresas, vas a tener el inventario vacío, lo que te obliga casi a empezar desde cero. En todo caso, estamos ante una aventura divertidísima, perfecto ejemplo de que, en muchas ocasiones, la mezcla correcta de géneros y elementos puede fructificar en un gran juego. ■



FICHA



TÍTULO Dragon Quest Builders
GÉNERO RPG, Aventura
JUGADORES 1
ONLINE No
JUGADORES ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, PS3, PSVita
DESARROLLADORA Square Enix
EDITORA Square Enix

7

TEXTOS Español
VOCES No
PRECIO 59,95 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★½
AMBIENTE ★★★★
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★

87

NOTA METACRITIC* 83

* Nota a cierre de edición

30 AÑOS

La saga Dragon Quest cumple 30 años y DQB cumple con la misión de contentar a los fans mientras esperan la undécima versión de la saga principal. De hecho, este Builders hace numerosos homenajes a la historia de la franquicia.



DOS AGENTES DEL FBI
Y MUCHO SURREALISMO

A LO TWIN PEAKS
Variable State ha tomado como modelo la maestría con la que David Lynch intercala secuencias surrealistas en sus obras.

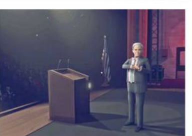
Virginia

Variable State ha creado un videojuego que, desde el primer momento, te avisa de que está basado en un informe real. No obstante, la realidad comienza a diluirse cuando el mundo onírico se entremezcla en la trama.

POR **PAZ BORIS**



▲ **La realidad y el mundo onírico** se funden cuando menos se espera.





FICHA



TÍTULO
Virginia
GÉNERO
Aventura, Thriller
JUGADORES
1
ONLINE
No
JUGADORES ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 (Store), Xbox One (Store), PC (Steam)
DESARROLLADORA
Variable State
EDITORA
505 Games

12
TEXTOS
No
VÍDEOS
No
PRECIO
9,95 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★½
DURACIÓN ★★

73

NOTA METACRITIC* 91
* Nota a cierre de edición

Virginia cuenta la historia de Anne Tarver, una agente del FBI con dos misiones: la primera, resolver un caso de desaparición con otra agente. La segunda, investigar a su compañera para asuntos internos. A caballo entre las oficinas de esta agencia y la pequeña localidad de Kingdom, ambas cuestiones avanzarán de forma paralela, pero lejos de tener un planteamiento claro (dentro de lo que es un thriller), sucesos inesperados, ciertamente surrealistas, se empeñarán en complicar la trama.

Un ritmo distinto

Variable State deja de lado la narrativa clásica para transmitir la historia a través de las expresiones de los personajes, los propios acontecimientos y la banda sonora del juego. Un aspecto que posiblemente recuerde a muchos al estilo de PlayDead mostrado en Inside o Limbo, aunque mucho más directo. Algunos lo llaman 'walking simulator', otros 'película interactiva', y no andan muy desencaminados, aunque es mucho más que eso. Sus mecánicas de juego se reducen a recorrer las localizaciones, siempre al ritmo de los calmados pasos de la protagonista, para encontrar el elemento detonante de la siguiente escena con una interfaz bastante discreta. Un sistema que, además, a veces resulta algo torpe si se juega en consola.

Y este es, precisamente, uno de los grandes problemas de Virginia. El desarrollo de la historia está condicionado a encontrar ese elemento clave y su ritmo depende de la velocidad a la que lo hagamos. Una característica propia de las aventuras gráficas, pero que en este caso supone una ruptura de la narrativa por culpa de los saltos de una escena a otra. Apenas da tiempo a asimilar lo que ha ocurrido. Esto, junto a su parte más surrealista, que se intercala cuando menos se espera, contribuye en demasiadas ocasiones a desconcertar al jugador, con una conclusión poco clara. ■



WWE 2K17

VUELVE A SUBIR AL RING

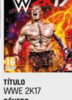
La WWE es todo un espectáculo y su juego, de entrega anual, no podía ser menos. Ponte las mallas, empapa un poco los músculos para que brillen, aguarda a tu música y haz tu presentación estelar, que empieza el combate.

POR **PAZ BORIS**



A la hora de acercarnos a jugar a WWE 2K17, se hace complicado saber por dónde empezar. No porque los menús no sean claros (están perfectamente organizados), sino por la gran cantidad de opciones que hay. Diferentes estilos de combate con dos o cuatro participantes, la carrera, creación de luchadores… Todas ellas con enormes posibilidades de mantenerte atrapado. Algunos modos nos presentan muchas diferencias con otros años, pero si hay algo muy logrado es la creación de nuestra propia superestrella. Quizá sí sea algo torpe el diseño de su cuerpo, pero seleccionar su traje de presentación y aquel que utilizará en el ring nos mantendrá enganchados durante más tiempo del esperado. Y eso sin contar el tiempo que invertiremos en crear su entrada, tanto en su versión sencilla (que nos permite tomar partes de las de otros jugadores), a la avanzada, que podemos modificar al detalle. En el modo carrera podemos importar una superestrella existente, una que ya tengamos creada o hacer una en el momento. Eso sí, deja fuera a las Divas. Tras un pequeño tutorial, tendremos que empezar a cumplir objetivos, lo que nos hará ganar el respeto o la indiferencia del público, e incluso rivales entre los luchadores. Obtendremos puntos en forma de estrellas si realizamos movimientos diferentes para derribar a nuestro rival e, incluso, podremos predisponer el ánimo de público en función de nuestra actuación con el micrófono.

FICHA



TÍTULO WWE 2K17
GÉNERO Lucha
JUGADORES 1-4
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 4
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS Xbox One / PS4 / Xbox 360 / PS3
DESARROLLADORA 2K Sports
EDITORA 2K Games

16
TEXTOS Español
VÍDEOS Inglés
PRECIO 64,95 €

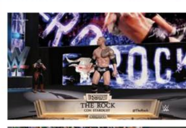
NOTA GAMER

VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★☆☆
DURACIÓN ★★★★☆

80

NOTA METACRITIC* **85**

* Nota a cierre de edición





▲ **Los combates no se limitan al ring.** Es posible tirar fuera al rival y asustar a los comentaristas.

Usa los combos

A la hora de combatir es muy importante tener dominados los controles para poder ser el rey del ring. Algunas llaves son sencillas de realizar, pero conseguir la diversidad de movimientos, incluyendo los que utilizan elementos del entorno requiere conocimientos algo más avanzados del funcionamiento de los juegos previos de WWE. Por supuesto, podemos consultar las combinaciones de botones en cualquier momento del combate. No obstante, la satisfacción que se siente cuando consigues hacer uno brutal y bonito (a su manera), no se puede comparar con nada, más aún cuando la cámara hace 'replay' desde varios ángulos.

2K Sports ha realizado algunas mejoras en WWE 2K17, aunque no hay demasiados cambios respecto a años anteriores. Eso sí, un elemento que resta fluidez al juego son sus pesadas pantallas de carga. Antes de comenzar a jugar a cualquier modo, es necesario esperar más de 10 segundos. ■



Rhythm Paradise Megamix

NO PIERDAS EL RITMO

La música es una parte fundamental de los videojuegos, pero pocas veces es la protagonista. La saga Rhythm Paradise regresa con una nueva entrega de ritmos y melodías para ponernos a prueba.

POR **PAZ BORIS**

FICHA



TÍTULO
Rhythm Paradise Megamix
GÉNERO
Acción
JUGADORES
1-4
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
3DS

3
TEXTOS
Español
VOCES
Español
Japonés
PRECIO
29,99 €

NOTA GAMER
75
NOTA METACRITIC* 86
* Nota a cierre de edición



◂ **No todo es seguir la historia.** También podemos entretenernos con los minijuegos, que hay que desbloquear con esferas musicales.

Puede que Rhythm Paradise no sea un título de mucho éxito por estos lares, pero puede comprenderse por qué sí lo es en otros. Sus mecánicas, tan sencillas de aprender, se vuelven completamente adictivas cuando comienzas a dominar sus desafíos. Y todo ello con un planteamiento increíblemente divertido. El hilo conductor es ayudar a Tibby, una especie de oso rosa, a regresar a Paradisia, de donde se ha caído. Para ello, hay que superar los distintos minijuegos que nos propone el "dueño" de cada nivel. Bien traducir a un marciano, dar puñetazos a un saco de boxeo o hacer nadar a unas bacterias. Para ello, es necesario tener buen oído y sentido del ritmo, para clavar los momentos en los que tenemos que pulsar el botón. Al final de cada prueba se evaluará nuestra precisión, otorgándonos más o menos monedas como recompensa. Rhythm Paradise Megamix es un juego bastante loco, tanto como entretenido. ■



Hatsune Miku: Project Diva X

MANUAL PARA SER UN ICONO POP

El debut de Hatsune Miku en PS4 ofrece justo lo que esperan los fans de esta popular (sobre todo en Japón) saga musical. Melodías pegadizas y diversión bajo un paraguas argumental exiguo y simple.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

FICHA

TÍTULO
Hatsune Miku: Project Diva X
GÉNERO
Musical
JUGADORES
1
ONLINE
No
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / PS Vita

3
TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
Japonés
PRECIO
69,99 €

NOTA GAMER
73
NOTA METACRITIC* 79
* Nota a cierre de edición

Los que sois seguidores de Hatsune Miku no estaréis defraudados con lo que ofrece su versión para la última generación de consolas de Sony. Aquellos que no conozcáis la saga, tenéis una oportunidad perfecta de engancharos y disfrutarla por su sencilla mecánica y una historia que cumple sin más el cometido de introducirnos en el hilo argumental. Los Vocaloid no pueden cantar, lo que tiene graves repercusiones en su mundo, y somos nosotros los que debemos ayudarles a afinar, acertando con las combinaciones de botones adecuadas a cada momento. Así, se van desbloqueando nuevos temas y misiones, y se obtienen diferentes recompensas, sobre todo ropa y accesorios, cuya combinación ofrece distintos tipos de bonus. La diversión es casi inmediata e invita a seguir avanzando sin descanso hasta completar las treinta canciones (que quizás sean pocas) y explorar los diferentes modos de juego, pero no ofrece grandes alicientes con respecto al pasado, aunque sí presenta un salto importante en el apartado visual. ■



Dos chicas en un coche deportivo...¡Qué imagen!

¿Tú eres feminista?

¿QUÉ SUENA?

Muy atentos a la banda sonora. Siete pistas creadas para la ocasión que imitan a la perfección el sonido de la época.

Wheels of Aurelia

CARRETERAS HACIA UN FUTURO MEJOR

La Vía Aurelia fue una calzada romana que conectaba Roma con Pisa. Una travesía bañada por el Mediterráneo que lleva a nuestra protagonista a conocer todo tipo de diversos personajes en un viaje que cambiará su vida.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

No consigo recordar muchos títulos que durante sus primeros minutos sean capaces de poner sobre la mesa tantos temas de calado como Wheels of Aurelia. Bastan únicamente un par de líneas de diálogo para que ante nuestros ojos se desarrollen conversaciones sobre los Escritos Corsarios de Pasolini, el secuestro de Aldo Moro, la Masacre del Circeo, el papel de la mujer en la Italia de finales de los 70 o el auge del fascismo. El título de Santa Ragione nos engaña con su aparente sencillez estética para disparar a través de sus diálogos contra una de las etapas más oscuras de la Italia moderna.

En Wheels of Aurelia encarnamos a Lella, una joven con ansias de libertad que emprende su huida del ambiente asfixiante de la Italia de los 70. Durante su camino hacia Francia se encontrará con diferentes personas con los que compartirá distintos tramos del viaje. Conocer a estos personajes y hablar con ellos es el núcleo principal del juego, desarrollando múltiples historias que darán lugar a múltiples finales.

La conducción como excusa

A primera vista puede parecer que se trata de un título de conducción amparado bajo





el manto de algún clásico de los 16-bits, pero nada más alejado de la realidad. Es cierto que en algunos momentos tendremos que tomar el control del vehículo y que incluso alguna de las tramas nos llevará por derroteros cercanos al 'arcade', pero durante la mayor parte del tiempo simplemente tendremos que estar atentos a las conversaciones mientras el vehículo se conduce solo. Y es que los desarrolladores dejan claro desde el primer momento que el coche únicamente es el elemento utilizado para que nuestra protagonista debata sobre la realidad social italiana de la época, sus esperanzas para el futuro y las razones para huir a causa de un suceso del pasado.

Quizá lo más interesante de Wheels of Aurelia es que no hay posibilidad de 'perder'. Cada decisión que tomemos en las diferentes conversaciones nos llevará a conocer distintos tramos de la carretera que desembocarán en diferentes finales. Todos ellos son especiales y en todos ellos podremos conocer qué pasó con nuestra protagonista y con alguno de los personajes que acompañó su aventura.

La crítica de videojuegos es muy dada a decir aquello de "no es para todo el mundo" cuando se aborda un título que escapa de lo habitual. Cabría preguntarse si existe algún juego que sea "para todo el mundo", pero no veo ninguna razón para no poder disfrutar de un puñado de pequeñas y elaborados diálogos mientras recorremos el Mediterráneo con una espectacular banda sonora compuesta para la ocasión. ■

FICHA



TÍTULO Wheels of Aurelia
GÉNERO Indie
JUGADORES 1
ONLINE No
LANZAMIENTO 05/10/2016
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC, Mac, Linux
DESARROLLADORA Santa Ragione
EDITORA Santa Ragione

12

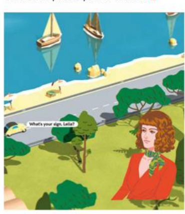
TEXTOS Español
VÍDEOS -
PRECIO 9,99 €

Te gustará si...

Disfrutas de las pequeñas historias a través de un buen puñado de diálogos inteligentes y de plena vigencia.

Quizás no te vaya si...

Esperabas un título de conducción 'arcade'.



Aragami

SIGILO SOBRENATURAL DESDE BARCELONA

Toda una noche para ejecutar una venganza sangrienta. Toda una noche para salvar a la conjuradora que ha invocado al espectro vengativo. El 'aragami' sólo puede existir dentro de las sombras que le dan esencia y desaparecerá con el nuevo amanecer... A menos que hagamos algo para evitarlo.

POR **JAVIER ALEMÁN**

FICHA



TÍTULO Aragami
GÉNERO Sigilo, Indie
JUGADORES 1-2
ONLINE No
LANZAMIENTO 04/10/2016
PLATAFORMAS PC, Mac, Linux, PS4
DESARROLLADORA Lince Works
EDITORA Merge Games

16 **TEXTOS** Español **VÍDEOS** - **PRECIO** 19,99 €





Es complicado acertar en un género como el de los videojuegos de sigilo. Primero hay que decantarse por si será sólo de sigilo o si contendrá alguna gotita de acción, valorando siempre si lo segundo no hará que el jugador tome esa ruta, que suele ser más sencilla, o al menos, inmediata. Además, la IA de los enemigos y los escenarios deben estar lo suficientemente trabajados para que el jugador no se frustre. Y, a poder ser, dar la suficiente libertad como para que la experiencia no se vuelva repetitiva.

Aragami, de los barceloneses Lince Works, lo consigue la mayoría de las veces. Se presenta con un tutorial en el que nos deja claro lo vulnerables que somos y que nuestra única forma de resolver sus niveles será extremando las precauciones y permaneciendo ocultos en las sombras. Nos enseña rápidamente la mecánica protagonista: saltar de un punto a otro en el que haya sombras (y más tarde nos deja crearlas, temporalmente). Da al jugador una plétora de poderes si se esfuerza buscando los pergaminos que hacen de coleccionables, premiando con rejugabilidad los distintos niveles. No le lleva de la mano y le da escenarios con las suficientes opciones como para intentar distintos acercamientos. Y le permite elegir entre eliminar a sus enemigos con cruentas animaciones con la espada o simplemente tratar de pasar desapercibido mientras cumple sus objetivos.

De sombra en sombra

En sus mejores momentos (y son unos cuantos), Aragami ofrece una experiencia fluida y divertida para quien tenga la paciencia de preparar la secuencia de acciones que va a hacer. En los espacios grandes, en bosques y lagos llenos de oscuridad, parpadearemos entre un punto y otro, dejándonos llevar por la idea de encarnar a un terrible espectro japonés cuasiinvisible. Sólo en algunos momentos (los que más estructura tienen de videojuego tradicional) se hará algo tedioso, pero rápidamente volverá a darnos incentivos para seguir.

Ayudan mucho en el disfrute la ambientación, un cruce de japonismo y 'cel shading' que puede sacarnos una sonrisa por la belleza siniestra de algunos de los paisajes, y una historia que cumple y se reserva alguna sorpresa como incentivo.

Pero, sobre todo, Aragami es una carta de amor al género en el que se ubica. No hace concesiones ni pone facilidades en su propuesta de sigilo, dejando que la pasión de sus creadores por sus mecánicas le hable al jugador. Ese apego a la personalidad propia le da aún más mérito al debut del estudio catalán. ■



▸ **Dependerá del jugador si tener piedad con los enemigos** o hacer correr la sangre.

Te gustará si...

Quieres una experiencia reposada, exigente y calmada que te pida planificar lo que hacer.

Quizás no te vaya si...

Tienes la misma paciencia que un anciano haciendo cola en el supermercado.



MÁS QUE UNA AVENTURA, UN MARAVILLOSO SUEÑO

Paper Mario: Color Splash acaba de llegar a Wii U. Y nos complace afirmar que se trata de una aventura que merece mucho la pena disfrutar. No esperábamos menos de esta saga, la cual tiene su origen en una de las aventuras de rol más aclamadas de la era de los 16 bits.

POR **SERGIO MARTÍN**

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars es uno de esos títulos que, por desgracia, a pesar de su incuestionable calidad nunca llegaron a Europa. Y es una verdadera pena porque se trató de una aventura cautivadora, adelantada a su tiempo en varios aspectos y que supuso la unión de dos pesos pesados como eran Nintendo y Square.

Por un lado el propio Shigeru Miyamoto, el padre de Super Mario Bros, quería crear una aventura basada en su personaje más querido que se alejara del género de las plataformas. Y junto a esta pretensión, Square tenía interés en crear un juego de rol que no sólo tuviera éxito en Japón, sino también fuera de sus fronteras, meta que no conseguía por mucho que lo intentara. Ese fue el comienzo de esta grandiosa producción, una de las más recordadas dentro de su estilo de mediados de los 90.

Único en su género

¿Y por qué fue tan bueno este título? Por diversos motivos. Para empezar, el hecho de ver no sólo a Mario, sino a otros personajes muy queridos del Reino Champiñón como la princesa Toadstool, Bowser o los Toads en un entorno muy diferente al de las plataformas 2D era enriquecedor. Y más teniendo en cuenta que el envoltorio era espectacular, puesto que el título gozaba de gráficos prerrenderizados al estilo de los recreados en Donkey Kong Country, pero mostrados desde una perspectiva isométrica.



▲ Mario RPG tenía plataformas, batallas, exploración, diálogos...



◀ Los personajes de la saga Mario también estaban presentes en esta aventura.



▼ **El punto de arranque argumental es clásico.** Bowser secuestra a la princesa. ¿Te suena?





▲ **El sistema de combate por turnos** brilla con luz propia en este juego.

Por otra parte, el sistema de combate por turnos que fue implementado también fue excepcional, algo que tampoco sorprendió a nadie teniendo presente que fue diseñado por los mismos creadores de sagas como Final Fantasy. Ágil, equilibrado y bastante táctico para la época, dicho sistema de batallas se convirtió en uno de los pilares más seguros sobre los que se apoyó esta aventura.

El desarrollo de la historia se mostraba fresco, era bastante diferente de lo que solían depararnos otros títulos del mismo estilo (desde los Dragon Quest a los Zelda o Final Fantasy) y, encima, gozaba de un encanto especial. Exploración, diálogos muy cuidados, momentos de acción incomparables y detalles brillantes (como ciertos cameos que podéis apreciar en el cuadro correspondiente) dieron forma a una jugabilidad simplemente maravillosa.

MARIO DEJÓ EN ESTE TÍTULO LAS 2D PARA USAR LA PERSPECTIVA ISÓMETRICA

Y la ambientación que rodeó a toda la aventura estaba conseguidísima, recreando un mundo idílico dividido en varias zonas de juego diferentes que estaban rematadas por una de las mejores bandas sonoras jamás creadas para un juego de SNES.

El paso de los años apenas ha hecho mella en un título que sigue siendo tan jugable y divertido como lo fue en su momento. Y esa virtud únicamente la atesoran las grandes proezas lúdicas, olimpo al que pertenece esta obra descomunal de Nintendo y Square.

Si queréis descubrir este clásico, podéis hacerlo desde la tienda 'eShop' tanto de Wii como de Wii U. Muchas horas de diversión rolera clásica os esperan. ■



CAMEOS MUY DESTACADOS

Una de las curiosidades más sobresalientes que incluyó esta aventura fue la presencia de Link y Samus Aran. Sí, ni más ni menos que los protagonistas de sagas tan clásicas como The Legend of Zelda y Metroid respectivamente, los cuales se dejaban ver en su faceta más relajada: ¡echando una cabezadita! Un gran detalle para una fantástica aventura. Uno más...



UN JUEGO MUY VALORADO

El título original de SNES es una reliquia. ¿Lo queréis nuevo? Pues ya podéis ir preparando varios cientos de euros porque es un artículo de coleccionismo muy valorado. Y encima os costará encontrarlo, porque tampoco es que existan muchos juegos precintados y en perfecto estado de esta obra maestra.

POTENCIANDO EL SOFTWARE

Nintendo empleó el chip SA-1 para mejorar varios aspectos técnicos del juego y permitir mostrar gráficos más avanzados de lo normal. Los resultados fueron realmente espléndidos.





UN MACARRA DE BOLSILLO

La popularidad de Duke Nukem provocó que tampoco faltaran sus aventuras portátiles. En 1998 apareció una curiosa entrega para Game Boy Color, que recuperaba la esencia plataformera de sus primeros dos títulos. Y cuatro años después, llegaría Duke Nukem Advance, similar al clásico 3D pero con nuevos niveles. Un juego mucho más digno que el decepcionante Critical Mass, que se lanzó en Nintendo DS en 2011.

Duke Nukem 3D

EL GRAN CLÁSICO DE LOS NOVENTA CUMPLE 20 AÑOS

Rubio, macarra y musculoso. El mítico Duke Nukem es a día de hoy un icono dentro del mundo de los videojuegos. Pero el personaje vivió su mejor momento en 1996, año en que vio la luz el recordado shooter Duke Nukem 3D.

POR **ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO**





▾ **Armas, monstruos y chulería.** Esos tres grandes elementos combinados hicieron de DK3D un exitazo.

Antes de que Duke Nukem se hiciera con el trono de los juegos de acción, algunos títulos de disparos en primera persona ya habían construido los cimientos del género. Los más veteranos recordarán el pionero Wolfenstein 3D o el todopoderoso Doom, ambos desarrollados por id Software. Pero lo que la desarrolladora 3D Realms y Duke Nukem 3D aportaron a los 'shooters' no puede pasarse por alto. Su éxito se consiguió a base de cerdos espaciales y bailarinas eróticas, pero también con unos gráficos de infarto (para la época) o una interacción con los escenarios nunca vista. También su diseño de niveles, con lugares tan curiosos como un cine X, marcaron un antes y un después.

Historia de un mercenario

Pero si algo convirtió a Duke Nukem en una figura imprescindible, fue su propia personalidad. Aunque en Duke Nukem 3D apenas veíamos a su protagonista, el título remarcaba su actitud insolente con comentarios gamberros y salidas de tono constantes. Una incorrección política que lo diferenciaba de los marines genéricos habituales.

No obstante, Duke Nukem 3D no fue la primera aventura del personaje. Las dos primeras entregas de la saga Duke Nukem habían aparecido varios años antes, dentro de un concepto muy distinto. Eran juegos de plataformas con un desarrollo lateral, en los que había que superar laberínticos niveles futuristas (la primera entrega se ambientaba en 1997, casi nada). Ninguno de estos dos lanzamientos pudo compararse, en cualquier caso, con el éxito que supondría su salto a las tres dimensiones.

20 AÑOS DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO, SE LANZA UNA VERSIÓN EN HD

Con él llegó la polémica

Al igual que sucedió con otros clásicos como Mortal Kombat o Carmaggedon, Duke Nukem 3D no se libró de despertar cierta polémica, al contrario. Muchas voces críticas quisieron ver en la aventura de acción una actitud machista, dado la personalidad del personaje, así como un exceso de violencia. Detalles como poder dar dinero a strippers para que mostraran sus encantos tampoco ayudaron en ese sentido. Tanto, que el juego tuvo que incluir un control paterno. Su versión para Nintendo 64 también lo sufrió, perdiéndose por el camino los comentarios, escenarios y personajes que sugerían cualquier tipo de connotación sexual. Eso sí, por lo demás Duke Nukem 64 fue una gran adaptación, con nuevos niveles y gráficos mejorados.

Tampoco faltaron las secuelas que, si bien no lograron alcanzar el éxito ni la calidad de Duke Nukem 3D, sí gozaron de cierto tirón en PSOne, como Duke Nukem Time to Kill o Land of the Babes, ambos en tercera persona.

Ahora, el lanzamiento de una nueva versión remasterizada que celebra el veinte aniversario de Duke Nukem 3D, demuestra que pese a sus irregular trayectoria, el personaje continúa siendo recordado. Y es que, como diría el propio Duke, "el rey sigue pateando traseros". ■



▸ **Las secuelas no fueron tan destacadas.** No lograron la popularidad que la saga logró con su tercera entrega.



DUKE NUKEM FOREVER, LA ETERNA SECUELA

Anunciado originalmente en 1997, Duke Nukem Forever tuvo posiblemente el desarrollo más largo de la historia de los videojuegos. Los problemas económicos por los que atravesaba 3D Realms hicieron que el título estuviera poco más o menos que en el limbo durante catorce largos años. En ese tiempo, empezó a ser considerado por los fans poco menos que una obra interminable. Pero finalmente el juego vio la luz, tras ponerse en las manos del estudio Gearbox Software, en 2011. El resultado final fue recibido con muchas reticencias por parte de la crítica especializada, si bien es cierto que conservaba la actitud socarrona propia del personaje.

LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación española de videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	FIFA 17	FIFA 17	Minecraft Wii U Edition	Dragon Quest VII: Fragmentos de un mundo olvidado	1
2	FIFA 17 Deluxe Edition	Forza Horizon 3	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	Yo-Kai Watch	2
3	NBA 2K17	FIFA 17 Deluxe Edition	LEGO Dimensions + Starter Pack	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	3
4	Pro Evolution Soccer 2017	ReCore	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Tomodachi Life	4
5	Grand Theft Auto V	NBA 2K17	Call of Duty: Black Ops II	Pokémon Rubí Omega	5
6	Call of Duty: Black Ops III	Pro Evolution Soccer 2017	Pokken Tournament + Card Amiibo Mewtwo Oscuro	Pokémon X	6
7	The Witcher 3: Wild Hunt GOTY Edition	Grand Theft Auto V	Super Mario 3D World Nintendo Selects	Animal Crossing: New Leaf	7
8	Rocket League Collector's Edition	Rise of the Tomb Raider	Super Mario Maker + Artbook	Pokémon Zafiro Alfa	8
9	Far Cry Primal	Bioshock-The Collection	Splatoon	Pokémon Mundo Megamisterioso	9
10	LEGO Dimensions + Starter Pack	Forza Horizon 3 Ultimate Edition	Donkey Kong Country Tropical Freeze Nintendo Selects	Mario Party Island Tour Nintendo Selects	10

LOS 7 MAGNÍFICOS

'SHOOTERS' EN 3ª PERSONA

Aunque los juegos en primera persona les hayan adelantado por la izquierda, el género reúne varias joyas muy a tener en cuenta. Estas destacan según nuestro criterio.



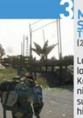
1 GRAND THEFT AUTO V
(2013)

Un fenómeno social que, aún hoy, sigue siendo un superventas gracias a su mundo abierto, a su fluida jugabilidad o a la interacción con los numerosos vehículos disponibles.



2 MASS EFFECT 3
(2012)

El último capítulo de la historia del comandante Shepard incorporó una mecánica de combate notablemente más avanzada y rica en opciones que la de los capítulos anteriores.



3 METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
(2015)

La última entrega de la saga referencial de Konami elevó a nuevos niveles de calidad tanto su jugabilidad, como la historia que servía de trasfondo para todo el título.



SUPERVENTAS EN EL MUNDO





MUNDO

NBA 2K17 (PS4 + XONE)

PERSONA 5 (PS4)

MADDEN NFL 17 (PS4 + XONE)

PRO EVOLUTION SOCCER 2017 (PS4)

BIOSHOCK THE COLLECTION (PS4)

JAPÓN

PERSONA 5 (PS4 + PS3)

WINNING ELEVEN 17 (PS4 + PS3)

YOKAI WATCH 3 (3DS)

SUPER BATTLE FOR MONKEY SENTOUCHUU (3DS)

MINECRAFT Wii U EDITION (Wii U)





EUROPA

NBA 2K17 (PS4 + XONE)

PRO EVOLUTION SOCCER 2017 (PS4)

BIOSHOCK THE COLLECTION (PS4)

UNCHARTED 4 (PS4)

DRAGON QUEST VII (3DS)

EE.UU.

NBA 2K17 (PS4 + XONE)

MADDEN NFL 17 (PS4 + XONE)

NHL 17 (PS4 + XONE)

DRAGON QUEST VII (3DS)

RECORE (XONE)

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com

ACCIÓN

Uncharted 4: El desenlace del ladrón (PS4)	93
Inside (PS4, XOne, PC)	92
Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Dark Souls III (PS4 / XOne / PC)	89
Rise of the Tomb Rider (PS4)	87

MOTOR

Forza Horizon (XOne / PC)	91
Rocket League (PS4 / XOne / PC)	87
DiRT Rally (PS4 / XOne)	86
F1 2016 (PS4 / XOne / PC)	86
Trackmania Turbo (PS4 / XOne / PC)	81

RPG

The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (PS4 / PC)	92
Dark Souls III (PS4 / XOne / PC)	89
Fire Emblems Fates: Revelations (3DS)	88
Odin Sphere Leifthrasir (PS4)	87
Fire Emblems Fates: Conquest (3DS)	87

DEPORTE

NBA 2K17 (PS4 / XOne / PC)	93
Pro Evolution Soccer 2016 (PS4 / XOne / PC)	88
FIFA 17 (PS4 / XOne / PS3 / X360 / PC)	86
MLB: The Show (PS4)	85
Madden NFL 17 (PS4 / XOne / PC)	83



FPS

Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Doom (XOne)	87
Bioshock The Collection (PS4)	84
Superhot (XOne / PC)	83
Ziggurat (PS4)	80

EL HALL OF FAME DE LA REDACCIÓN



ANTONIO **VÁZQUEZ**

¡Vaya enganche con Dragon Quest Builders! No puedo dejar de recolectar materiales, fabricar y construir. Entre eso, mis primeros pasos en Mafia III y el modo Mi Jugador de NBA 2K17, mi tiempo se esfuma.



PAZ **BORIS**

Si me das un juego que tenga coleccionables ocultos, ya sean códices, reliquias u otros, oh amigo, ahí voy a estar yo dándole duro. Eso es lo que estoy haciendo ahora mismo con Rise of the Tomb Raider.

A LA ESPERA DE...



HORIZON ZERO DOWN

De la mano de Guerrilla, HZD se ha convertido en uno de los títulos que más expectación ha levantado de cara a 2017. Ansiamos meternos en la piel de Aloy.

MASS EFFECT ANDROMEDA

Los Segadores se han quedado atrás, pero lo que nos espera en la nueva galaxia es todo un misterio. ¿Qué harán los hermanos Ryder?

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Esta aventura nos presenta el anacronismo de sobrevivir como humanos a los dinosaurios. Tiene pintaza, pero aún faltan unos meses para jugarlo.

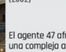
DRAGON BALL FUSIONS

Un RPG para 3DS con los personajes de Dragon Ball y la posibilidad de fusionarlos de las maneras más dispares. El concepto nos hace salivar mucho.

GRAVITY RUSH 2

Tras cuatro años de desarrollo, aún hay que esperar a 2017 para jugar a la continuación de Gravity Rush. Al menos, los DLCs van a poder descargarse gratis.

4 HITMAN 2 (2002)



El agente 47 afrontó una compleja aventura en su segunda parte, que incluía la posibilidad de afrontarla de forma sigilosa, pero también a base de tiro limpio y violencia.

5 GEARS OF WAR (2006)

La brutalidad fue uno de los aspectos que más llamaron la atención de un juego cuyo éxito le convirtió en la franquicia por referencia entre los exclusivos de Xbox.

6 RED DEAD REDEMPTION (2010)

El viejo Oeste y las armas de fuego son dos conceptos que suelen ir de la mano y que funcionan maravillosamente bien, tanto en el cine, como en los videojuegos.

7 MAX PAYNE 3 (2012)



Una de las sagas míticas de Rockstar actualizó su mecánica con una aventura que se desarrollaba en Sao Paulo y donde se gastaban más balas que en una de Tarantino.



Jinetes y Asesinos

cabalgando hacia la alta definición

Para llenar el vacío de un año sin Assassin's Creed, Ubisoft ha decidido dar a los jugadores la posibilidad de disfrutar en alta definición de las aventuras de Ezio. THQ Nordic, por su parte, recupera Darksiders para que haga compañía a Darksiders II.



Assassin's Creed: The Ezio Collection

XBOX ONE Y PS4 · PRECIO: 49'99 €

Durante unos meses se rumoreó el posible relanzamiento de algún juego de Assassin's Creed de la pasada generación. Las voces que lo afirmaban quedaron satisfechas cuando comenzó a filtrarse material promocional e incluso la fecha de lanzamiento a finales de agosto y principios de septiembre. No mucho después, Ubisoft asumió que ya no tenía sentido esperar y lanzó el primer tráiler, no de un solo juego, sino de una colección con las aventuras completas de Ezio Auditore, el Asesino italiano.

Assassin's Creed: The Ezio Collection incluye en su pack los juegos Assassin's Creed II, Assassin's Creed: La Hermandad, y Assassin's Creed: Revelations. También añade todos los DLC lanzados para los juegos, de manera que los jugadores puedan disfrutar de su historia al completo. Y para terminar, las películas Legacy, que narra los acontecimientos previos a Assassin's Creed II, y Embers, el desenlace de la historia de Ezio.

De cara a su llegada a Xbox One y PS4, Ubisoft se ha encargado de actualizar los gráficos, gracias a un posterior proceso de producción y a la resolución y frames mejorada, alcanzando los 1080p y 30 fps. ■

NOTAS Y LANZAMIENTOS ORIGINALES

ASSASSIN'S CREED II	90*
Lanzamiento: 2009	
A. C.: LA HERMANDAD	90
Lanzamiento: 2010	
A. C.: REVELATIONS	80
Lanzamiento: 2011	

*Puntuaciones de Metacritic

RECUERDA ASSASSIN'S CREED II

Ezio es un joven nacido en el seno de una familia acomodada. Sin embargo, su vida despreocupada llega bruscamente a su fin cuando su padre y hermanos son ejecutados por una falsa traición. En su búsqueda de venganza descubrirá que, tras estos asesinatos, hay toda una trama de intrigas que se origina en la eterna lucha entre Asesinos y Templarios y el misterioso Fragmento del Edén. En el presente, Desmond trata de aprender cómo ser un asesino, y ayudar a la Hermandad a recuperar el control.

RECUERDA ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

Tras unirse formalmente a los Asesinos, Ezio viaja a Roma para acabar con el control templario de manos de los Borgia y, de paso, reconstruir la Hermandad. La tarea no será sencilla, pues el grupo está mermado y la ciudad medio en ruinas. Y, por supuesto, el poderoso Fragmento del Edén sigue siendo un elemento fundamental en la supremacía de uno de los dos. Desmond, por su parte, trata de aprovechar toda la información vivida a través de la memoria genética para localizarlo en el presente.

RECUERDA ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Muchos años después, Ezio se ha convertido en el Maestro Asesino que estaba destinado a ser. En su madurez, decide viajar a Constatinopolis para encontrar las llaves que abren la misteriosa Biblioteca de Altaïr. En Revelations, la historia de estos dos asesinos se entrecruza para darles el final que ambos merecen. Y el joven asesino del presente, Desmond, deberá recuperarse del trauma que lo ha sumido en coma, recorriendo el Animus en el que se encuentra atrapado y recomponiendo los pedazos de su historia.

Darksiders Warmastered Edition

PS4, XBOX ONE, PC, WII U • 25/10/2016 • PRECIO: 19'90 €

En el año 2010, llegaba a las tiendas Darksiders, un juego desarrollado por Vigil Games y distribuido por la desaparecida THQ que contaba la historia de Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis. La trama comienza con un cataclismo plagado de criaturas demoníacas, en el que el protagonista se encarga de dar candela a todos los monstruos que se le acerquen. Puede parecer algo confuso, pero todo comienza a aclararse poco después, con el despertar de Guerra tras un siglo de un sueño forzoso.

El sistema de juego de Darksiders se basa en los 'hack and slash'. Los combates transmiten una sensación de frenetismo y de masacre permanente a la altura de un Jinete del Apocalipsis, que además puede adoptar la Forma del Caos. Sin embargo, la jugabilidad de Darksiders no se limita a arrear mamporros a todo bicho viviente (o pseudoviviente), sino que también une a la experiencia puzles y acertijos para complicarnos un poco la vida, así como escenarios muy 'plataformeros'.

El estudio se ha encargado de duplicar la resolución de las texturas y mejorar los efectos de post-procesado. Incluso algunos diseños se han realizado desde cero, para adaptarlos mejor a las exigencias de esta generación. Gracias a ello, el juego no sólo ha mejorado su calidad gráfica, sino que correrá a 1080p y 60 fps en todos los sistemas (excepto Wii U, en la que estará limitado a 30 fps). Además, también se ha incrementado la calidad de renderizado en las sombras (entre otros elementos).





NOTAS Y LANZAMIENTOS ORIGINALES

DARKSIDERS	83*
Lanzamiento: 2010	

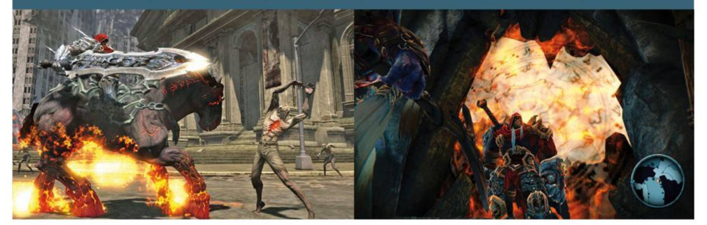
*Puntuaciones de Metacritic

FUSIÓN INTERESANTE

Nordic Games compró en 2014 el nombre de THQ. El pasado mes de agosto anunció que cambiaba su nombre por THQ Nordic. Según Larg Wingfors, este cambio está motivado por que sentían que se habían convertido en "una mezcla entre THQ y Nordic Games", dada la cantidad de licencias que compraron de esa empresa.

UN FINAL QUE NUNCA LLEGÓ

Madureira, antiguo director creativo de Vigil Games, ya tenía pensado algunas opciones para la continuación de la saga. Por ejemplo, querían un multijugador cooperativo con los Cuatro Jinetes, así como un final en el que asaltaran el infierno y a Lucifer para conseguir su libertad.





100 euros

VENOM HURRICANE

Disfruta de la velocidad

Este volante se puede usar con PS4 o PS3, incluye tanto pedales, como palanca de cambios y proporciona tres niveles de ajuste para adaptarse al estilo de cada usuario. El efecto de vibración le otorga un plus de realismo a la conducción. Está recubierto de goma para mejorar el agarre.
www.venomuk.com



399 euros

FANATEC PORSCHE 911 GT2 WHEEL

Lujo en tus manos

Imitando con máxima fidelidad el aspecto y las sensaciones que transmite el volante de un Porsche 911 GT2, incluye un motor de correa lisa para reproducir a la perfección cada bache de la carretera. Ofrece numerosas posibilidades de personalización y es compatible con casi todas las plataformas (no con Xbox One).
fanatec.com

Los mejores kits para conducir

DERRAPA SIN MIEDO ALGUNO

Los amantes de la conducción virtual aparcan el mando cuando de lo que se trata es de acelerar, frenar o derrapar en busca de arañar una décima. Los volantes son sus grandes aliados para ser los más rápidos. Aquí tenemos algunos de los mejores que existen.



LOGITECH G920 DRIVING FORCE

Sensaciones muy realistas

Se puede usar tanto en Xbox One, como en PC. Incluye Force Feedback con dos motores para obtener la respuesta más precisa. Los pedales y palancas de cambio se han fabricado en acero inoxidable para hacerlos más duraderos. La unidad de tres pedales también es ajustable.
logitech.com



399 euros



THRUSTMASTER TH8A ADD-ON SHIFTER

Otro cambio de marcha

Si estás buscando una palanca de cambios de calidad, esta de Thrusmaster lo es. El pomo es desmontable y se puede cambiar por uno real de coche. Puedes usarlo con la palanca en forma de 'H', o del tipo secuencia. Su compatibilidad es prácticamente universal.
thrustmaster.com

129 euros



Wii U WHEEL
Soporte para conducir

desde 10 euros

Más que un volante en sí, se trata de un accesorio para adaptar el mando de Wii U. Existe una versión clásica de color blanco, pero también la dispones en rojo (temático de Super Mario), y otra en dorado (con motivos de la saga Zelda).
nintendo.es

FAQ

Force Feedback
Uno concepto a comprender a la hora de comprar un volante es el Force Feedback (traducido al español, 'retroalimentación de fuerzas'). ES un motor eléctrico que intenta recrear las sensaciones reales de conducción; como el temblor que produce un bache o la dureza de la dirección.



LOGITECH DRIVING FORCE SHIFTER
Mete la directa

En la conducción de verdad se usa casi siempre la palanca de cambios, así que este accesorio es perfecto para un piloto de consolas 'pro'. Está construida con un eje de acero, y tanto la empuñadura, como la funda están forradas de cuero cosido a mano. Todo muy realista.
logitech.com

59,99 euros



THRUSTMASTER T300 FERRARI INTEGRAL, ALCANTARA EDITION
Tacto profesional

Hecho con el mismo material exterior que los verdaderos volantes de Ferrari, se acopla a cualquier superficie, pesa menos de 1,2 kilos y tiene un Force Feedback muy receptivo y fluido. Es compatible tanto con la familia PlayStation, como con PC, e incluye un set de tres pedales.
thrustmaster.com

400 euros



130 euros

THRUSTMASTER FERRARI F1 ADD-ON WHEEL 4160571
Como el de Vettel

Este volante se puede adaptar a los modelos T500, T300 y TX Racing (lo que hace que valgan para cualquier plataforma), y emula con milimétrica precisión el volante real de un Ferrari de Formula 1. Dispone de infinidad de botones y levas para configurar de forma personalizada.
thrustmaster.com



MAD CATZ PRO RACING FORCE FEEDBACK
Para Xbox One

300 euros

Dispone de rotación dual, por lo que se puede adaptar a un estilo de simulación o más 'arcade'. Los pedales tienen nueve posiciones diferentes y la base del volante es desmontable, para facilitar la colocación de nuevos accesorios. Fue ideado para jugar con Forza Motorsport 5.
madcatz.com



PROTECTOR SUBSONIC DE SILICONA PARA DUALSHOCK

Con tus colores

Si eres del Madrid o del Barça y quieres demostrarlo también cuando estás jugando, estas fundas protectoras cumplen perfectamente esta función, además de alargar la vida de tu mando DualShock. Están hechas de silicona y son antideslizantes incluso con sudor en las manos. Además de para blancos y blaugranas, hay disponibles de varios equipos franceses.

subsonic.com

TECLADO INALÁMBRICO PARA DUALSHOCK 4 SMAACC

Chat sencillo

Si te comunicas a través de chat escrito en PS4, o usas la consola para navegar por Internet, por ejemplo, este complemento para el mando es perfecto. Sólo hay que acoplarlo a la toma de conexión hijack, y se puede empezar a utilizar. Además, es duradero, y las teclas no pierden tensión por mucho que se utilicen.

amazon.es

SILLA GAMING MGC2 MARS GAMING

Comodidad absoluta

Ergonomía, un diseño atractivo, cómodo acolchado... Estamos ante una de las mejores sillas para jugar, incluso en sesiones de varias horas. Soporta hasta 120 kilos y se puede adaptar a diferentes posiciones, para jugar incluso completamente recostado. El asiento ha sido fabricado en Nylon, mientras que la base es de PVC, para conseguir el mejor soporte.

marsgaming.eu

SOPORTE VERTICAL PS4 RIXOW

Cada cosa en su lugar

Este soporte vertical para PlayStation 4 tiene la función de ubicarla en una posición en la que ocupa menos espacio, pero además la mantiene refrigerada con sus ventiladores, ejerce como estación de carga para los mandos y como organizadora para almacenar hasta 14 juegos diferentes. Incluye tres puertos USB y su instalación es simple e intuitiva.

amazon.es

MICRÓFONO BLADE WOXTER

Cantante multiplataforma

Este micrófono viene con cuatro metros de cable, tiene compatibilidad con PC y videoconsolas de última generación (PS4, Xbox One y Wii U) y ha sido desarrollado para la serie Let's Sing. Está preparado para disfrutar de cualquier juego de karaoke que esté disponible en todas las plataformas y consigue un sonido claro y nítido.

woxter.es

MANDO BLUETOOTH RETRO PQUBE

Aroma a nostalgia

Esta réplica del mítico mando de la Nintendo Entertaiment System (NES) es compatible con dispositivos Android e iOS, además de todo tipo de ordenadores. La conexión con el dispositivo es muy sencilla; mediante bluetooth, por lo que podrás jugar cómodamente sin cables. Tiene batería interna y se carga a través de USB.

pqube.com



REAL ARCADE PRO 4 KAI SILENT HORI

Como en un salón recreativo

En el caso de que seas un nostálgico que quiere recordar tus tiempos en los salones recreativos, este joystick es ideal para ti. Es compatible con PS4, PS3 y PC, y sus botones apenas hacen ruido por muy fuerte que los pulses o golpees. Incorpora la función turbo y un cable de tres metros. En total, el mando pesa algo más de dos kilos.

horiusa.com



MANDO XBOX ONE EDICIÓN GEARS OF WAR

¿Listo para la batalla?

Disponibles en rojo (versión Crimson Omen) y gris con toques azules (versión JD Fenix), de edición limitada, tienen marcas metálicas y agarre en relieve. Además, incluyen un lobby, punto de encuentro multijugador y tres paquetes del juego con objetos especiales. Son inalámbricos, y tienen el doble de alcance que la versión anterior de los mandos.

xbox.com

69,99 euros



THE LEGEND OF ZELDA: ADVENTURE'S POUCH KIT

El bolso de Link

Todo fan de la saga Zelda que se precie y poseedor de una Nintendo DS salivará por este bolso de cuero. En él cabe holgadamente cualquier versión de esta portátil (incluso la XL), además de dos juegos en el bolsillo delantero. Es de cuero, se puede llevar en el cinturón e incluye dos stylus más grandes de lo habitual; uno representa la espada maestra y el otro el escudo Hylian.

amazon.es



Sonic Generations

Esta figura, realizada por First4Figure, mide nada menos que 18 pulgadas (unos 45 cm), está realizada en materiales de la mayor calidad para ofrecer un diorama protagonizado por dos versiones, clásica y moderna, del erizo azul. Los fans de Sonic amarán el detalle y cuidado prestado a esta composición, que está limitada a 1000 unidades en todo el mundo.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

collectoys.es





Ezio salto de fe

Uno de los asesinos más recordados de la saga Assassin's Creed, Ezio Auditore, se ha visto representado fuera de los videojuegos de múltiples maneras. La más reciente es esta preciosa figura de 39 cm de Ubi Collectibles, en la que el joven está realizando un salto de fe. Los detalles están cuidados al máximo, desde la postura de Ezio (lo que influye en la distribución del peso de la figura), hasta los pliegues de su túnica, que transmiten la sensación de estar agitados por un fuerte viento.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

store.ubi.com • fnac.es

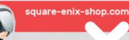
Coleccionistas, preparad los bolsillos

Hay ciertos oscuros objetos de deseo que tientan a los jugadores con cada lanzamiento. Son el merchandising y las Ediciones de Coleccionista, algunas más sencillas y otras más impresionantes, pero todas con esa capacidad de hacernos desear romper nuestra hucha y arruinarnos.

NieR Automata

El juego aún no tiene fecha de lanzamiento confirmada en Europa, pero su edición coleccionista para el público japonés ya se ha dejado ver. Se llama Black Box Edition, y dentro de su sobria caja se encontrará, por supuesto, el juego, un código descargable para usar un objeto en él, la banda sonora grabada durante un concierto en directo, el libro de arte, la novela Gestalt Project Memories y la figura de YoRHA No.2 Type B.

FECHA DE LANZAMIENTO
13 DE FEBRERO (JAPÓN)





25.800 ¥ aprox. 225 euros

Watch Dogs 2

La aventura de los hackers regresa en el nuevo título de Ubisoft y, para sus fans, la compañía ha preparado una edición coleccionista llamada 'San Francisco Edition'. Incluye una figura estática de Marcus Holloway de 24 cm, un mapa de doble cara con los las zonas más importantes de San Francisco, tres litografías (la ciudad, el protagonista y Desdec), pegatinas y contenidos descargables.

FECHA DE LANZAMIENTO
15 DE NOVIEMBRE

game.es • store.ubi.com

109,95 euros



Sword Art Online: Hollow Realization

Los amantes de este anime podrán disfrutar de la edición coleccionista de SAO: Hollow Realization aunque, eso sí, en una versión simplificada con respecto a la Americana. Ésta sólo contará con una caja especial y las figuras de Kirito y Asuna, mientras que la que llega a EE.UU. tiene, además, una Steelbox, la Banda Sonora, un disco extra, varios minipósters y un libro de arte.

FECHA DE LANZAMIENTO
8 DE NOVIEMBRE

game.es • amazon.com



Gears of War 4

JD Fénix toma el relevo de Marcus, su padre, en Gears of War 4, y así se refleja en su edición coleccionista. Aquellos que quieran adquirirla se encontrarán con una figura del protagonista de 28 cm, tratada con gran detalle, un llavero con forma de granada de fragmentación, una litografía y, por supuesto, el juego. Y todo ello guardado en una bonita caja.

FECHA DE LANZAMIENTO
YA DISPONIBLE

game.es • www.game.es

199,95 euros

Rey & BB-8

El fabricante Hot Toys se caracteriza por sus figuras de acción de alto detalle. La figura de Rey, una de las protagonistas de Star Wars: The Force Awakens, mide aproximadamente 28 cm, va vestida con su atuendo de Jakku y está acompañada de una réplica del androide BB-8 de 11 cm. Como accesorios cuenta con la capucha y gafas, que pueden colocarse cubriendo la cabeza al completo o mostrando el rostro, seis pares de manos, con y sin guantes, sable láser en azul, su vara, y una pistola. BB-8 aunque no tiene accesorios, cuenta con un mecanismo de balance para compensar su forma esférica y leds en blanco, rojo y azul.

FECHA DE LANZAMIENTO
21 DE NOVIEMBRE

zavvi.es • sideshowtoy.com

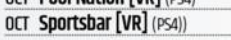
350 euros

Pronto en tu consola

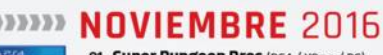
OCTUBRE 2016



- 27 **Just Dance 2017** (PS4 / XOne / WiiU / PS3 / X360 / Wii / PC)
- 27 **Weeping Doll [VR]** (PS4)
- 28 **Carnival Games [VR]** (PS4 / PC)
- 28 **Root Letter** (PS4 / PSVita)
- 28 **Titanfall 2** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **Dragon Ball Xenoverse 2** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **Nobunaga's Ambition: Sphere of Inflience – Ascension** (PS4 / PC)
- 28 **World of Final Fantasy** (PS4 / PSVita)
- 28 **Yomawari: Night Alone** (PSVita / PC)
- OCT **FATED: The Silent Oath** (PS4)
- OCT **Harmonix Music [VR]** (PS4)
- OCT **The Jackbox Party Pack 3** (PS4 / XOne / PC)
- OCT **Pool Nation [VR]** (PS4)
- OCT **Sportsbar [VR]** (PS4))

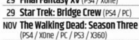


NOVIEMBRE 2016





- 01 **Super Dungeon Bros** (PS4 / XOne / PC)
- 02 **Earth's Down** (XOne)
- 03 **Moto Racer 4** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **Blazblue: Centralfiction** (PS4 / PS3)
- 04 **Call of Duty Infinite Warfare** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **Call of Duty 4: Modern Warfare Remastered** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **SEGA 3D Classics Collection** (3DS)
- 08 **Eagle Flight** (PS4)
- 08 **Sword Art Online: Holow Realization** (PS4 / PSVita)
- 11 **Dishonored 2** (PS4 / XOne / PC)
- 11 **The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II** (PS3 / PSVita)
- 15 **Silence – The Whispered World 2** (PS4 / XOne / PC)
- 15 **Watch Dogs 2** (PS4 / XOne / PC)
- 17 **Assassin's Creed: The Ezio Collection** (PS4 / XOne)
- 18 **Killing Floor 2** (PS4 / PC)
- 18 **Road Rage** (PS4 / XOne / PC)
- 23 **Pokémon Sol/Luna** (3DS)
- 29 **Final Fantasy XV** (PS4 / XOne)
- 29 **Star Trek: Bridge Crew** (PS4 / PC)
- NOV **The Walking Dead: Season Three** (PS4 / XOne / PC / PS3 / X360)





DICIEMBRE 2016

- 02 **Picross 3D: Round 2** (3DS)
- 02 **Steep** (PS4 / XOne / PC)
- 02 **Super Mario Maker** (3DS)
- 06 **Dead Rising 4** (XOne / PC)
- 06 **Werewolves Within** (PS4 / PC)
- 07 **The Last Guardian** (PS4)
- DIC **Agony** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **Don Bradman Cricket 17** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **Kingdom Hearts HD II.8 Final Chapter Prologue** (PS4)
- DIC **Spelunker World** (PS4)

ENERO 2016

- 15 **Road Redemption** (PS4 / XOne)
- 18 **Gravity Rush 2** (PS4)
- 24 **Resident Evil 7: Biohazard** (PS4 / XOne / PC)
- 24 **Splasher** (PS4 / XOne / PC)
- 24 **Yakuza 0** (PS4)
- 24 **Sniper: Ghost Warrior 3** (PS4 / XOne / PC)
- 27 **Tales of Berseria** (PS4 / PC)
- 31 **Constructor HD** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **DYING: Reborn** (PS4)
- DIC **Mighty Morphin Power Rangers: Mega Battle** (PS4 / XOne)
- DIC **Monster Boy and the Crused Kingdom** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **Rise & Shine** (XOne / PC)
- DIC **Skylar & Plux: Adventure on Clover Island** (PS4 / XOne / PC)

PARA SMARTPHONES

- 04/11 **Football Manager Touch 2017** (IOS / Android / PC)
- 22/11 **Little Empire** (Android)
- 11/16 **DC Legends** (IOS Android)
- 16/12 **Murder** (IOS / Android)
- 2016 **Fire Emblem** (IOS / Android)
- 2016 **Animal Crossing** (IOS / Android)
- 2016 **Refuge** (IOS / PC)
- 2016 **A Voyeur for September** (IOS / Android / PC)
- 2016 **Torchlight Mobile** (IOS / Android)







Llévate este juego gratis

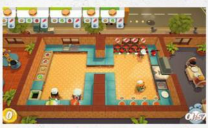
Overcooked! Gourmet Edition

EN TU COCINA MANDAS TÚ



Conseguirlo es muy fácil. Sólo tienes que mandar un email a **gamer@grupov.es** (poniendo 'concurso' en el asunto), **hacerte seguidor de nuestra página de Facebook y nuestro perfil de Twitter,** y cruzar los dedos esperando que te toque.

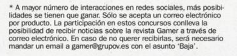






El caos se apodera de la cocina en este juego en el que pueden cooperar hasta cuatro jugadores. Los chefs deberán colaborar para elaborar una serie de deliciosos platos para contentar a unos clientes que, si esperan demasiado, se acabarán marchando del restaurante. Se trata de un juego adictivo y con controles muy simples, que plantea desafíos como la conquista del Reino de las cebollas, y que incluye el nuevo DLC, 'The Last Morsel'.

Tenemos dos unidades del juego para PS4 para sortear. Todos los datos en www.badlandgames.com



* A mayor número de interacciones en redes sociales, más posibilidades se tienen que ganar. Sólo se acepta un correo electrónico por producto. La participación en estos concursos conlleva la posibilidad de recibir noticias sobre la revista Gamer a través de correo electrónico. En caso de no querer recibirlas, será necesario mandar un email a gamer@grupov.es con el asunto 'Baja'.

DESDE LAS REDES

El mejor mando de la historia

Te pedimos que nos ayudaras a escoger el mejor mando de videojuegos de todos los tiempos a través de nuestras redes sociales, y tu respuesta fue magnífica. Este es el ránking que hemos elaborado en base a vuestros votos.

1. XBOX ONE 12 48
2. XBOX 360 19 42
3. SUPER NINTENDO 13 32
4. DREAMCAST 20 24
4. NES 20 24
4. MEGADRIVE 20 24

Ocio más allá de la consola

PRODUCTOS Y ENTRETENIMIENTO IMPRESCINDIBLES EN LA AGENDA DE TODO 'GAMER' QUE SE PRECIE DE SERLO



GADGET

ZTE Axon 7

www.zte.es

Un tope de gama muy competitivo por menos de 500 euros. Esto es lo que ofrece ZTE con su Axon 7, que incluye las más altas prestaciones por un precio muy ajustado en relación a las grandes marcas de la competencia. Por ejemplo, su pantalla de 5,5 pulgadas ofrece resolución QHD, lleva un procesador de cuatro núcleos, una memoria RAM de 4 ó 6 GB y capacidad de almacenamiento de 64 ó 128 GB. Además, su cámara trasera es de 20 Mp y dual flash. Más aspectos a destacar son su sensor de huellas, la función de carga rápida o la conexión USB tipo C para un modelo que corre bajo Android 6.0 (la última versión) como sistema operativo.

450 euros



VETE AL CINE SI...

Eres un fan del universo Star Wars y no te basta con las películas 'principales'. Rogue One llena los huecos entre La Venganza de los Sith (episodio III) y Una nueva esperanza (IV).

PELÍCULA

Rogue One: Una historia de Star Wars

starwars.com/films/rogue-one

Esta película es la primera de los tres spin-off de Star Wars que llegarán a las salas de cine. En ella, se nos narra la aventura de un grupo de rebeldes formado, entre otros, por Jyn Erso (Felicity Jones), Boodhi Rook (Riz Ahmed) o Cassian Andor (Diego Luna), que intentarán conseguir los planos de la recién construida Estrella de la Muerte. Por supuesto, su viaje no estará exento de peligros, con amenazas como la del propio Darth Vader. Se estrenará el 16 de diciembre.



SERIES

Luke Cage (T1)

netflix.com/es

Tras los éxitos de Daredevil y Jessica Jones, la colaboración entre Netflix y Marvel se amplía con la serie dedicada a Luke Cage, un superhéroe neoyorquino (de Harlem, concretamente) con una piel prácticamente impenetrable, algo que aprovecha especialmente en la lucha cuerpo a cuerpo.
No se trata de un personaje tan conocido como otros héroes de 'la casa de las ideas', pero por lo que ya pudimos ver de él en Jessica Jones (con una presencia importante de Cage en la trama) y en los cómics, esta serie estrenada hace sólo unos días en Netflix apunta a ser un 'must'. La primera temporada está compuesta por un total de trece capítulos.

TE HARÁS FAN...

Si te gusta el universo Marvel y has disfrutado de Daredevil, seguro que Luke Cage también te va a enganchar desde el primer capítulo.



ROPA

Ropa y accesorios Pokémon

amazon.es

La pokemanía volvió con fuerza en los últimos meses gracias a Pokémon GO, haciendo las delicias de millones de fans de todo el mundo. Si quieres demostrar tu orgullo de seguidor, dispones de un sinfín de opciones en cuanto a ropa y complementos. Ropa interior, calcetines, llaveros, paraguas, gorras, camisetas, pijamas o cinturones con todo tipo de motivos, especialmente si se trata de Pikachu, el indiscutible protagonista de la mayoría de estos productos. Puedes vestirte de arriba a abajo con algunas de estas prendas.



TE GUSTARÁ SI...

Te van los manganimes de acción y con grandes dosis de sentido del humor. Especialmente si no tienes problema con que se rían del propio género.

tomo 7,60 euros

ANIME/MANGA

One Punch Man

www.editorialivrea.com/ESP/onepunchman

Si aún no conoces One Punch Man, te diremos que es un manga creado por el artista conocido como 'One' y que fue recientemente adaptado a serie de animación por Madhouse. La habilidad de Saitama (derrotar a sus enemigos de un solo puñetazo), así como su gran sentido del humor, lo llevaron a un éxito casi inmediato que se extendió a occidente. En la actualidad, la serie cuenta con 11 tomos de manga y sigue publicándose, mientras que la segunda temporada del anime ha sido anunciada recientemente, aunque sin fecha de emisión.

LIBRO

Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea

amazon.com

En este libro, los autores reflexionan sobre cómo ha evolucionado la industria de los videojuegos, pasando de ser un pequeño sector que tomaba como referencias la literatura y el cine, a uno mucho mayor con identidad propia. Para ello, utilizan algunos de los juegos que consideran más destacados de los últimos tiempos, como Tetris, Zelda, Los Sims o Final Fantasy VII.

18,90 euros



PARA LECTORES QUE...

tienen una curiosidad por la industria de los videojuegos que abarca también su evolución y su impacto en la cultura popular.

EXTRA LIFE

10 VIDEOJUEGOS QUE HAN REVOLUCIONADO LA CULTURA CONTEMPORÁNEA

errata naturae



RE EXCLUSIVO PARA LA RV DE SONY

Aparecerá en las estanterías de las tiendas físicas y virtuales a principios del próximo año. Con una vuelta a los orígenes, el nuevo Resident Evil 7 es compatible con la PS VR y tendría un año de exclusividad antes de salir para las Oculus o Rift.

En busca del rumor

Sólo con pensar la de rumores que vendrán en los próximos meses nos ponemos a temblar. No de miedo, sino de emoción. De confirmarse algunos, supondrían cambios tan grandes que nos costaría tiempo para asimilarlos en la esfera 'videojueguil'.



¿CUÁNTO COSTARÁ LA NX?

Una de las grandes sorpresas para el 2017 vendrá de la mano de Nintendo y su mayor apuesta en años. Una consola entre portátil y sobremesa cuyo precio, según una cadena de supermercados ingleses, oscilaría alrededor de los 400€ de salida.

ASÍ SERÁ DESTINY 2

Aparte de publicarse en 2017 para Xbox One, PS4 y PC, la ambiciosa franquicia de Bungie sería un 'reboot' del original. Se percibiría como un completo nuevo juego y, por ello, los guardianes del título inicial no podrían utilizarse en la nueva entrega.



FAR CRY Y ASSASSIN'S CREED SE GANAN UN AÑO SABÁTICO

Conscientes de la sobreexplotación de algunas de sus más famosas IPs, Ubisoft habría decidido conceder a sus equipos de desarrollo un año extra para aumentar la calidad en sus nuevos trabajos. De ser así, ambas sagas llegarían durante 2018.



LO NUEVO DE KOJIMA ESTARÁ RELACIONADO CON INFAMOUS

Death Stranding tendría mucho más que ver con el último juego de Sucker Punch de lo que esperaríamos en un principio. El común denominador sería el motor del juego, actualmente uno de los favoritos del artista japonés para su nueva creación.

**El contenido de esta sección está basado en rumores y, por tanto, no son anuncios oficiales por parte de las compañías.*



DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris *(gamer@grupov.es)*, Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque

MAQUETACIÓN
Luis Montero

DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR GENERAL
Juan Manuel Martín-Moreno Carnero

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA DE CONTROL DE GESTIÓN
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL *gamer@grupov.es*

DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Molà, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016

Solicitud de control aceptada por OJD



DOS GRANDES CLÁSICOS DE BATMAN
REMASTERIZADOS PARA ESTA GENERACIÓN



BATMAN RETURN TO ARKHAM

ARKHAM CITY

ARKHAM ASYLUM





- Incluye los aclamados títulos Batman™: Arkham Asylum y Batman™: Arkham City
- Gráficos actualizados y optimizados para PlayStation®4 y Xbox One
- Las versiones completas incluyen todo el contenido descargable y adicional ya publicado

XBOX ONE PS4

YA A LA VENTA

